



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María del distrito del callao - 2017

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Zoraida Marisol Flores Yarleque

ASESOR:

Dra. Silvia Rodríguez Melgar

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

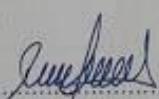
ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLESCENTE

LIMA-PERÚ

2017

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a)
Zoraida Marisol Flores Yarleque cuyo título es: Aplicación del programa
Juego dramático para mejorar el desarrollo de las Habilidades sociales
en niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María del distrito del Callao - 2017
Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por
el estudiante, otorgándole el calificativo de: 17 (número) Diecisiete (letras).

Trujillo (o Filial) 05 de Diciembre del 2017


.....
Dr. Juana de la Cruz Montero
PRESIDENTE
.....
Mgtr. Jose Llanos Castilla
SECRETARIO
.....
Dr. Silvia Rodríguez Melgar
VOCAL

Dedicatoria

Dedico esta investigación a mi hijo, quien es la motivación de mi vida para seguir alcanzando mis metas. También, a mis padres por brindarme siempre su apoyo incondicional y no dejarme desfallecer en el camino.

Agradecimiento

Agradezco, en primer lugar, a Dios por darme la vida y bendecirme con el don de enseñar, la cual es mi vocación. En

segundo lugar, a mis padres, porque siempre me brindaron su apoyo incondicional; y a pesar de todo, están orgullosos de mí.

Declaración de autenticidad

Yo Flores Yarleque Zoraida Marisol Con DNI n° 72016717, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis Aplicación del programa Juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, Callao, 2017, es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto en los documentos como de información aportada por la cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 15 de diciembre del 2017

Flores Yarleque Zoraida Marisol
DNI 72016717

Presentación

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante Ustedes la Tesis titulada “Aplicación del programa Juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, Callao, 2017”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Flores Yarleque Zoraida Marisol
DNI 72016717

Índice

Página del Jurado	II
Dedicatoria	III
Agradecimiento	IV
Declaratoria de autenticidad	V
Presentación	VI
Índice	VII
RESÚMEN	X
ABSTRACT	XI
 INTRODUCCIÓN	 12
Formulación del problema de investigación	37
Objetivos	37
Hipótesis	38
 MÉTODO	 39
Diseño de investigación	39
Variables, operacionalización	41
Población y muestra y muestreo	43
Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	45
Método de análisis de datos	48
Aspectos éticos	49
 RESULTADOS	 50
DISCUSIÓN	70
CONCLUSIÓN	76

RECOMENDACIONES	77
PROPUESTA	77
REFERENCIAS	78
ANEXO	84

Lista de tablas

	Pág.
<i>Tabla 01</i> Cuadro de Operacionalización de las variables de estudio por dimensiones	42
<i>Tabla 02</i> Distribución de la población de estudio	43
<i>Tabla 03</i> Distribución de la muestra de estudio	44
<i>Tabla 04</i> Clasificación del instrumento de la validez del contenido a través del juicio de expertos	46
<i>Tabla 05</i> Estadístico de fiabilidad del instrumento	47
<i>Tabla 06</i> Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales	49
<i>Tabla 07</i> Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales cognitiva	51
<i>Tabla 08</i> Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales emocional	52
<i>Tabla 09</i> Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales instrumental	54
<i>Tabla 10</i> Prueba de Normalidad	56

<i>Tabla</i> 11	Estimación del estadístico de contraste para determinar el nivel de significación de la variable antes y después de la aplicación del programa.	57
<i>Tabla</i> 12	Resultados estadísticos de rangos y el nivel de significación de prueba	59
<i>Tabla</i> 13	Estimación del estadístico de contraste para determinar el nivel de significación de la dimensión cognitiva	60
<i>Tabla</i> 14	Resultados estadísticos de rangos y el nivel de significación de prueba	62
<i>Tabla</i> 15	Estimación del estadístico de contraste para determinar el nivel de significación de la dimensión emocional	63
<i>Tabla</i> 16	Resultados estadísticos de rangos y el nivel de significación de prueba	65
<i>Tabla</i> 17	Estimación del estadístico de contraste para determinar el nivel de significación de la dimensión instrumental	66
<i>Tabla</i> 18	Resultados estadísticos de rangos y el nivel	68

Lista de figuras

<i>Figura 01</i>	Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales	50
<i>Figura 02</i>	Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales cognitiva	51
<i>Figura 03</i>	Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales emocional	53
<i>Figura 04</i>	Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales instrumental	55
<i>Figura 05</i>	Diagrama de cajas y bigotes en medición pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales	58
<i>Figura 06</i>	Diagrama de cajas y bigotes en medición pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales cognitiva	61
<i>Figura 07</i>	Diagrama de cajas y bigotes en medición pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales emocional	64
<i>Figura 08</i>	Diagrama de cajas y bigotes en medición pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales instrumental	67

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del callao del año 2017; enfoque cuantitativo, método hipotético – deductivo, diseño cuasi-experimental, corte transversal; con una población de 105, la muestra fue de 53 niños de cinco años de la institución ya mencionada. La cual 27 perteneció al aula experimental y 26 al aula control, para la recolección de datos, se aplicó la técnica de la observación y el instrumento fue una ficha de observación de construcción propia, estuvo conformada por 27 ítems debidamente validados, a través del juicio de expertos y la confiabilidad se determinó a través del alfa de Cron Bach, se llegó a las conclusiones : después de la ejecución del programa juego dramático, en la evaluación del post – test en el aula experimental se obtuvo que el 40,7% de los niños se encuentra en proceso, asimismo el 59,3% de los niños se encuentra en logro. Por otro lado, los resultados que se obtuvo del aula control fue que el 92,3% aún continuaba en el nivel de inicio y solo el 7,7% estaba en proceso. Nivel de significación estadística $\alpha=0.05$, decisión: $p < \alpha$ por lo que sí existe diferencias significativas entre ambos grupos, es decir que el nivel de desarrollo sobre la habilidades sociales se incrementó significativamente en el grupo experimental producto de la efectividad de la aplicación del programa Juego dramático y de acuerdo con la prueba estadística si el valor de significancia en este caso ($P=0,00<0,05$), entonces se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna.

Palabras clave:

Habilidades sociales, juego dramático, programa

ABSTRACT

The objective of the present investigation was to demonstrate the effects of the application of the dramatic game program to improve the development of social skills in children of 5 years of EI N ° 84 Niña María of Callao district of the year 2017; quantitative approach, hypothetical-deductive method, quasi-experimental design, cross-section; with a population of 105, the sample was 53 children of five years of the institution already mentioned. Which 27 belonged to the experimental classroom and 26 to the control classroom, for data collection, the technique of observation was applied and the instrument was an observation sheet of own construction, was made up of 27 items duly validated, through the trial of experts and the reliability was determined through the alpha of Cron Bach, the conclusions were reached: execution of the dramatic game program, in the evaluation of the post - test in the experimental classroom it was obtained that 40.7% of the children were it is in process, also 59.3% of children are in achievement. On the other hand, the results obtained from the control classroom were that 92.3% still remained at the start level and only 7.7% was in process. Level of significance Level of statistical significance $\alpha = 0.05$, decision: $p < \alpha$ so if there are significant differences between the two groups, that is to say that the level of development on social skills increased significantly in the experimental group as a result of the effectiveness of the application of the dramatic game program and according to the statistical test if the value of significance in this case ($P = 0.00 < 0.05$), then the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted.

Keywords:

Social skills, dramatic play, program

INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales son primordiales en la actividad humana, ya que estas inciden en el desarrollo de las capacidades cognitivas, emocionales e instrumentales desde la infancia hasta la vida adulta. Durante la infancia, esta habilidad está estrechamente vinculada con grupos primordiales y con las figuras de apego, siendo necesarias para fortalecer una excelente socialización de los infantes con sus iguales. Según Papalia, Wendkos y Duskin (2001), el desarrollo social es un proceso de transformación que se origina en una interacción permanente del niño y niña. Asimismo, el niño necesita establecer y mantener vínculos afectivos no sólo con su familia sino también con las personas que lo rodean. (Ballena, 2010, pág. 11). De manera que, si no potenciamos el desarrollo de esta habilidad desde la infancia, traerá como consecuencia una mala adaptación social desde la infancia y repercutirá en su vida adulta. El juego es una característica propia del ser humano, adquiere importancia en su desarrollo, especialmente en el aspecto social, ya que abre la posibilidad de practicar conductas que fortalezcan sus capacidades, destrezas y habilidades. El juego tiene valor socializador y a su vez es un medio trasmisor de culturas; es decir, por medio del juego el niño cimienta su propio aprendizaje, existencia social y cultural. El infante mientras juega con sus pares, va incrementando su competencia de entender la realidad de su entorno. (Venegas, Garcia, & Venegas, 2013, pág. 47). Por lo expuesto anteriormente, el presente trabajo de investigación propone aplicar una herramienta pedagógica que permita incrementar y fortalecer las habilidades sociales en los infantes, a través de un programa de juego dramático.

Llanos (2006) con su tesis doctoral “Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales” Granada 2006, estableció como objetivos conocer las características de la competencia social en la etapa infantil, asimismo desarrollar un análisis de necesidades acerca de la competencia social, a los niños y niña y realizar un programa de intervención, que recaiga en aquellas deficiencias que presentan los niños en la competencia social. La investigación empleó dos tipos de investigación, análisis descriptivo y el otro cuasi – experimental. La muestra estuvo conformada por 150 niños para aplicar y comprobar los efectos del programa; se utilizó dos instrumentos: el BAS2 y conducta social aplicados antes y después de la aplicación del programa, empleando la prueba de Mann –Whitney para medir si las variables de agrupación influyen con la variable dependiente, también se utilizó la prueba de Wilcoxon para comprobar la diferencia entre grupos del pre test y post-test en el grupo experimental y control. Finalmente, los resultados arrojaron que el grupo experimental obtuvo significativamente puntuaciones más altas en relación a la competencia social en el pos-test porque tiene un valor de ($p < 0,001$) en todas las sub escalas de competencia social.

Andrade (2004) en su proyecto de investigación “El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático, un estudio en niños de cinco años”, estableció como objetivo general determinar como el juego dramático contribuye al desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales en niños de cinco años. El autor empleo la investigación descriptiva – cualitativa. La muestra estuvo conformada por 43 niños y niñas de cinco años de edad. Se utilizó como instrumento la observación natural. Finalmente, los resultados mostraron en relación a la expresión de intereses en el juego dramático, el 79.1% expresa verbalmente sus intereses, mientras que el 20.9% de niños no menciona sus intereses. La capacidad de los niños para expresar sus emociones, el 71.9% de ellos lo hicieron dirigiéndose a la docente y a sus compañeros, y el 28,1% se dirigieron a la docente.

Salamanca (2012) en su trabajo de especialización “Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego” estableció como objetivo general implementar un proyecto para el desarrollo de las habilidades sociales (Comunicación y resolución de conflictos) en los niños de grado 0 del colegio

comunero Oswaldo Guayasamin a través del juego. Se empleó la investigación experimental, la muestra estuvo conformada por 30 alumnos entre los 5 y 6 años de edad. El autor realizó un diagnóstico a través de la ficha de observación estructurada por 13 ítems. Finalmente, los resultados arrojaron que el 60% de los niños expresa lo que le gusta y le disgusta; y a un 40% no logra expresar su preferencia; asimismo un 80% no logra resolver un conflicto durante el juego.

González, Ampudia y Guevara (2012) en su tesis de Postgrado “Programa de intervención para el desarrollo de habilidades sociales en niños institucionalizados de la Ciudad de México” establece el objetivo general examinar el efecto de un programa de intervención cognitivo conductual para el desarrollo de habilidades sociales. Asimismo, este objetivo emplea los conceptos propuestos bajo enfoques de una teoría del aprendizaje social. Además, el autor empleó la investigación Cuantitativa y un diseño de investigación pre-test y post-test Cuasi experimental. Finalmente, los niños de ambas condiciones incrementaron significancia de nivel de habilidad social, además de reducir síntomas depresivos en el grupo experimental.

Rodríguez (2015) en su tesis “Taller mi mundo feliz de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa particular Mi Casita – Trujillo. Estableció como objetivo general determinar que el taller mi mundo feliz mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años. Asimismo, se empleó la investigación experimental y se trabajó con el diseño de pre test y post test con un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 20 niños, las cuales 11 niñas y 9 niños. El instrumento que se empleó fue la guía de observación y pasó por un proceso de confiabilidad a través del coeficiente de Alfa de Cronbach. Finalmente, se obtuvo como resultado que en el pre test en la dimensión habilidades básicas de interacción social. El 75% está en un nivel regular y el 15% en bueno; en habilidades para hacer amigos, el 60% se ubica en el nivel regular y el 30% en bueno y en habilidades relacionadas con el sentimiento, emociones y opiniones, el 65% logró el nivel regular y el 20% deficiente. Mientras que en el post- test, en la primera dimensión, el 60% se ubica en el nivel regular y el 40 % en bueno; la segunda dimensión, el 65% logró un nivel regular y el 35% bueno.

Acaro (2016) en su proyecto de tesis “El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la IEP Marvista – Paita, 2016”, estableció como objetivo general determinar si la aplicación de la estrategia juego dramático favorece el desarrollo de cuatro habilidades de socialización. El tipo de investigación fue cuantitativa experimental de diseño pre experimental con pre test y post test. La muestra fue de 20 niños conformado por niños de 5 años. Finalmente, concluyo que antes de aplicar la propuesta, el 60% de los niños se encontraban en un bajo nivel de socialización, situación que cambio después de a aplicación.

Esta investigación es conveniente porque existe la necesidad de mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años, a través de la aplicación del programa juego dramático, con el propósito demostrar la influencia que tiene la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños. Asimismo, es relevante porque quiere dar a conocer a los docentes sobre la importancia del programas o actividades basadas en el juego como una herramienta educativa que deberían de utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo integral y favorezca el proceso de socialización potenciando el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del nivel inicial. En base a ello, es útil porque esta investigación posee aportes teóricos que respalden el conocimiento de generar juegos dramáticos en el aula a beneficio de las habilidades sociales en los niños. También, tiene el propósito de brindar a través del programa aportes objetivos, cuyos resultados puedan servir de referencia para nuevas investigaciones relacionadas al tema, y además sirva como fuente de apoyo dentro de la práctica pedagógica de los docentes. Poniendo en práctica programas y planes de formación que estén articuladas con el currículo nacional en las áreas de personal social y comunicación con fines educativos. El aporte metodológico de la investigación, es la elaboración y aplicación de una ficha de observación brindando un grado de confiabilidad y seriedad a la investigación conllevando así a resultados reales, y de esa manera establecer soluciones y sugerencias de mejora que permitan en los niños potenciar el desarrollo de sus habilidades sociales.

El juego parte desde la acción libre y espontánea del niño, pero con un enfoque social. El juego tiene valor socializador y a su vez es un medio trasmisor de culturas; es decir, por medio del juego el niño cimenta su propio aprendizaje, existencia social y cultural. El infante mientras juega con sus pares, va incrementando su competencia de entender la realidad de su entorno.

Un concepto que se debe tener claro para comprender lo que Vygotsky menciona acerca del juego; que es el concepto de Zona de desarrollo Próximo. Esta zona es la distancia que existe entre el nivel real de desarrollo, referido a la capacidad de resolver un problema sin ayuda, y el nivel de desarrollo potencial, referida a la capacidad de resolver un problema con ayuda. Vygotsky considera que el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea la Zona de desarrollo próximo. (Venegas, Garcia, & Venegas, 2013, pág. 47)

La zona de desarrollo próximo es la distancia entre la zona de desarrollo real y potencial, es otras palabras, es la brecha entre lo que ya son capaces de realizar y lo que aún no pueden hacer por si solos. Motivo por el cual el niño necesita interactuar con sus pares para que pueda construir y ampliar su conocimiento.

En la teoría Sociocultural, da énfasis a la participación continua de los infantes con su entorno, incrementando sus conocimientos cognitivista. Asimismo, afirma que los niños aprenden a través de las relaciones interpersonales, ya que favorecen a los niños a interiorizar las diferentes maneras de pensamiento y conductas de la sociedad a la que pertenece y apropiarse de ella.

Para Vygotsky, el juego es el espacio de satisfacción inmediata de sus deseos, del que el niño no espera un resultado útil y que comienza con una situación imaginaria, pero cercana a la realidad, así como cuando la niña hace con la muñeca lo que hace su mamá con ella. (Garza, 1971, pág. 6)

Lev Vygotsky sugirió que los niños usan el juego como una forma para crecer socialmente. En el juego, se encuentran entre pares y aprenden a interactuar con el lenguaje y el juego de roles. Esto refiere, que mientras los niños necesitan a sus pares o compañeros de juego para crecer, necesitan relacionarse con una persona

adulta, a medida que se apropian de dicha habilidad social, están listos para ser introducidos a un nuevo aprendizaje para el crecimiento. Si bien es cierto el juego no es una característica predominante en la infancia, más que eso, el juego es un componente básico y fundamental para la evolución del niño; por ello mediante el juego los niños representan conciencia que tienen acerca del mundo al que pertenece, por ejemplo; si los niños juegan a la mamá y al papá, cada uno a diferente modo asumirá el rol dependiendo de sus experiencias familiares.

Riviere es citado por Sarle Patricia (2008). Enseñar en clave de juego:

Para Vygotsky (1988), el juego es una actividad orientada internamente a partir de la cual el infante se proyecta por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede poner en práctica respuestas diversas a experiencias complejas sin miedo al fracaso actuando por encima de sus posibilidades de ese momento. Esta situación imaginada le permite al infante desprenderse del significado real de los objetos, “suspender la representación del mundo al que pertenece y establecer una realidad posible en la construcción del “como si”. (p.20)

El niño es quien propone un contexto imaginario, y quien busca posibles soluciones al conflicto que se presentan sin temor a fracasar. Este escenario imaginario ofrece al niño dejar de lado a su mundo real y plantear una nueva realidad, pero a su manera. Es decir, cuando los infantes juegan al papá y a la mamá. Muchos de ellos reflejan su realidad de cómo son sus padres con ellos. Pero el juego les da oportunidad de cambiar esa realidad y adecuarla a su manera de cómo le gustaría que sea.

A través del juego los niños van interactuando con sus pares lo cual permitirá que vayan potencializando su aprendizaje sino también enriqueciendo sus conocimientos con las experiencias de sus compañeros. El juego en los niños es de manera innata, pues ellos nacen con esa necesidad la cual es de jugar y a medida que van creciendo, surge otra necesidad el de interactuar con los demás: si bien es cierto para los niños su primer contacto social es con sus

padres y hermanos; para luego relacionarse con sus pares e ir adquiriendo nuevos conocimientos. (Solano & Mantovani, 2012)

El juego es el medio por el cual los niños interactúan unos a otros; favoreciendo en ellos la construcción de su propio aprendizaje y potenciando sus conocimientos a través de las experiencias de sus compañeros. A mayor interacción social que tenga el niño con sus pares, aumentara su conocimiento. Los niños no aprenden a jugar, pues el juego en ellos es de manera innata, y con el transcurso del tiempo surge la necesidad de jugar con otros, es decir comienza a interactuar con los demás. El primer grupo social al que pertenece el infante, es la familia, porque establecen los primeros lazos afectivos y sociales con sus padres y hermanos, y posteriormente entablar nuevas relaciones sociales con sus pares.

Juego Simbólico

“Es la actividad voluntaria mediante la cual el niño rompe la funcionalidad de los objetos y les brinda cualidades especiales: la silla se convierte en mueble, dicha función es servir de asiento, y se transforma en un tren”. (Hoz, Fontan del Junco, Rodriguez Gullen, & Motos Teurel, 1996, pág. 123).

Las cosas cobran vida gracias a la imaginación de los niños, dando así otra funcionalidad a los objetos. Por ejemplo, el palo de escoba, a menudo los niños lo convierten en su caballo o tren. El juego simbólico potencia la imaginación y creatividad del niño, ya que es el, quien designa la nueva función del objeto, convirtiéndolo así en el juguete que más quiera.

“El juego simbólico es la actividad dramática que pertenece a niños entre los dos a siete años de edad. Es decir, desde que desarrollan la capacidad de simbolización en el niño, hasta la época en que se define el juego reglado y la socialización” (Hoz, Fontan del Junco, Rodriguez Gullen, & Motos Teurel, 1996, pág. 123). Desde los dos años, los niños inician el desarrollo de la capacidad de simbolización, de representar acciones, convirtiendo así un juego simulado de la vida real o imaginaria.

Juego de Expresión

“Son llamados también simbólicos que parten por el principio del *como sí*. En ellos el niño a través de su imaginación transforma su realidad” (Hoz, Fontan del Junco, Rodríguez Gullen, & Motos Teurel, 1996, pág. 124)

En este juego, los niños transforman la realidad a la ficción, dándole características ficticias a un objeto, y no solo al objeto; sino también el niño opta por tener cualidades sobrenaturales. Por ejemplo, el niño vuela, el niño es invisible entre otros. Este tipo de juego suelen ser ficticios, pues gracias a la imaginación del niño lleva a otra dimensión el juego, en este caso a un ambiente de fantasía y ficción.

Juego Dramático

“El juego dramático es propio en niños que tienen entre cinco y doce años pues el juego se convierte en una actividad que parte desde improvisación” (Solano & Mantovani, 2012, pág. 12).

Los niños se reúnen en grupos y sin ningún guion establecido comienzan a armar la situación de manera improvisada. Si bien es cierto el juego dramático puede confundirse con el teatro, pero no son iguales; ya que, en el teatro existe un guion establecido, personajes definidos; y se separan a los representantes de los espectadores; sin embargo, en el juego dramático todos participan, el guion no está creado, y mientras van creando su guion a la par van improvisando según el tema elegido. También, a través del juego dramático los participantes dejan entre ver cuáles son sus afectos, emociones y sentimientos de una situación real en una situación ficticia.

El juego dramático es una manera de jugar teatro que potencia la naturalidad del niño, en la cual el adulto coordina a un grupo de niños que inventa, crea e improvisa a partir propuestas y personajes elegidos por ellos mismos sin la presencia de espectadores [...] La finalidad del juego dramático, fomentar la expresión como comunicación. Este fin trata de compensar la poca atención que brinda la escuela a los aspectos emocionales e intuitivos de los niños. (Solano & Mantovani, 2012, pág. 12)

A través del juego dramático el niño desarrolla su espontaneidad, dejando de ser el mismo para convertirse en un personaje al cual representara entrando así a un mundo de fantasía, esto permite en el niño crear y recrear situaciones o experiencia que él vive en su realidad. Al realizar este juego, mucho de los niños reflejan sus vivencias, y es ahí donde las maestras irán conociendo el mundo en el que vive de cada niño. El juego dramático, busca que el niño sea capaz de asumir roles, crear personajes; y por medio de ellos expresar sus sentimientos y pensamientos.

“El juego dramático es una estrategia que se enfoca a crear en los participantes una toma de conciencia de los componentes del esquema dramático (personaje, conflicto, desenlace, diálogos, etc.) y de los mecanismos fundamentales del lenguaje teatral (entonación, vestuario, espacio, objeto, etc.)” (Hoz, Fontan del Junco, Rodriguez Gullen, & Motos Teurel, 1996).

A su vez, el juego dramático tiene como finalidad desarrollar las destrezas sociales que ayuden a los estudiantes a interactuar con los demás; y que mejor por medio del juego, porque los personajes que ellos mismos elijan favorecerá a que cada niño vaya improvisando su diálogo logrando comunicarse con sus compañeros.

El juego dramático brinda a los niños practicar en un ambiente de actividades en relación a la vida familiar, social y otras culturas. El juego es de dos tipos: socio dramático y de fantasía. El juego socio-dramático, habitualmente incluyen actividades y cuentos del día. [...] En el juego socio-dramático, los niños tienen la posibilidad de expresarse a sí mismo, tener roles y participar con su pares. (Morrison, 2005, pág. 246).

Todos los niños necesitan jugar para poder desarrollar habilidades, al participar en el juego dramático los niños reflejan su vida familiar; por ejemplo, imitar el rol de papá o de mamá, representar a algún personaje favorito. Asumiendo así roles desarrollando la experiencia que tienen sobre este papel que están interpretando. Los niños recrean su propio mundo permitiendo expresase a sí mismos.

Patricia Sarlé (2008) menciona que “Los niños no copian, sino que lo recrean a su manera. El juego permite ir más allá de lo conocido,

desprendiéndose del como son las cosas para “hacerlas a su manera”, cambiarlas a sus propios significados. Los niños utilizan su imaginación y construyen una situación imaginada que tiene como soporte el guion dramático conforme a los roles o papeles que asumen.

Los niños tienen mucha creatividad y fantasía; por medio del juego dramático, dejaran fluir de manera desbordante su imaginación y serán ellos mismos quienes crearan sus situaciones problemáticas y darán soluciones conforme realicen su guion dramático. Cabe mencionar también que el juego dramático cumple un papel sumamente importante al momento de la socialización infantil. El niño es un ser sociable. Si bien es cierto; la familia es la primera entidad a la cual pertenece el infante y es con quien comenzara a relacionarse. Pero cuando entra a jardín, comienza a entablar contacto con sus pares, a convivir con sus iguales asumiendo las normas, lo cual fortalecerá su autonomía y autoestima.

El juego dramático es “[...] un medio de expresión, comunicación, socialización y que es propia característica de los niños como medio de libre expresión que potencia su experiencia personal y grupal” (Andrade, 2004, pág. 17)

Si bien es cierto, el niño pasa por el egocentrismo, la cual lo hace pensar que todo es para él y nadie más existe; sin embargo, mientras van creciendo se dan cuenta de la existencia de sus pares, es ahí donde el juego es el mejor recurso que los docentes utilizan para integrar a los niños. Y que mejor el juego dramático, sirve no solo para que ellos puedan expresarse sino también ayuda a establecer relaciones con sus compañeros, aprenden a convivir, a respetar las ideas de los demás; es decir, ayuda a mejorar sus habilidades sociales, fortaleciendo en cada aspecto ya sea en la comunicación no verbal y verbal, y sobre todo en el desarrollo de su auto concepto.

“Podemos definir que el juego dramático como la representación improvisada de una actividad llevada a cabo por los participantes previamente han aceptado unos papeles.” (Hoz, Fontan del Junco, Rodriguez Gullen, & Motos Teurel, 1996)

Se necesita la participación del grupo de niños asumiendo roles diferentes y no hay guiones definidos de antemano, sino que se va construyendo a medida que va

avanza el juego, es el que llamamos juego dramático propiamente dicho. Al realizar diferentes actividades que faciliten el interactuar con los niños para que integren el aprendizaje de contenidos significativos clasificándolos por la docente con aptitudes que faciliten el desarrollo de su imaginación, habilidades lingüísticas y sobre todo sociales que amplía y enriquezcan su vocabulario. Y les permite comprender diferentes modos de actuar y comportamientos de los diversos actores sociales, jugar es una forma de comprender la realidad.

Características del juego dramático

La posibilidad de asumir un rol

“El juego posibilita involucrarse en esa situación asumiendo un rol que no es el que cotidianamente desempeñan” (Sarle, Rodriguez, & Rodriguez, 2014, pág. 12)

Esta característica se refiere a que el niño al representar a un personaje dejará de ser el mismo, para asumir el rol del personaje. Por ejemplo, eligió representar a un rey, pues actuara tal como un rey. A muchos niños les gusta asumir roles de sus personajes favoritos logrando así una mejor interpretación del personaje elegido.

La posibilidad de realizar acciones

“Asumir diferentes maneras de hablar y de pensar, en relación con el rol asumido” (Sarle, Rodriguez, & Rodriguez, 2014, pág. 12).

Cuando el niño elige a su personaje se apropia de todas sus características, no solo su manera de actuar; sino también realiza las mismas acciones del personaje escogido. Por ejemplo, si un niño escoge ser el lobo feroz del cuento de Caperucita roja; asumirá el rol y a la vez asumirá sus acciones, en la cual cambiará su voz, su manera de caminar. Es decir, las acciones que realicen los niños dependerán del personaje y el rol asumido.

La posibilidad de jugar con otros

“Construyendo un juego de manera conjunta que involucre los roles que cada niño asume”. (Sarle, Rodriguez, & Rodriguez, 2014, pág. 12).

El juego dramático busca que todos participen asumiendo así diferentes roles que permitan desenvolverse. En este juego todos actúan, todos asumen un rol y nadie

quedara fuera. A través de estas características el jugar con otros beneficiara a todos los niños a ir fortaleciendo sus habilidades sociales.

Finalidad del juego dramático

Para Sarle Patricia (2008) a través del juego dramático los niños adquieren

- El entorno social que se está representando

- Los roles y características

- Los conflictos de los roles

- Las actitudes que las personas asumen frente a las situaciones

- La resolución de problemas en forma conjunta.

- La interacción lingüística.

Por otro lado, el propósito del juego dramático dentro del salón de clase genera grandes ventajas para enseñar y aprender a convivir partiendo desde lo vivencial. Para poder expresar, comunicar y decir nuestras ideas como mínimo deberíamos tener confianza en la profesora y en los compañeros. A su vez, ayudara mucho a fortalecer el trabajo en equipo, ya que este tipo de juego necesita que todo de manera conjunta aporte sus ideas y así puedan ir creando y construyendo sus escenas.

Para Mantovani y Navarro (2009) proponen las siguientes finalidades:

Potenciar la expresión como comunicación:

“Compensa la falta de atención que brinda la escuela en los aspectos socio afectivos de los alumnos”. (Navarro & Mantovani, 2009, pág. 20)

A través del juego dramático ayudará a que los niños logren comunicarse entre ellos, y lo más importante dar a conocer sus sentimientos y pensamientos, formando así una persona que a futuro sepa reconocer lo que piensa y siente; y no sea una persona que guarde sus emociones, ya que eso no llevara a nada bueno..

Combatir los estereotipos:

“Genera reflexión acerca de los roles estereotipados que se asigna a ciertas profesiones o sexos y que se reproducen en el juego espontáneo”. (Navarro & Mantovani, 2009, pág. 20)

Es decir, los niños irán interiorizando que tanto mujer como hombre pueden asumir roles de forma igual, por ejemplo; cuando juegan a la casita, el niño también puede coger una escoba y jugar a como si barriera, o lavar los platos. Y no porque sea hombre está mal o no lo puede hacer. A través del juego dramático iremos eliminando esos pensamientos y formaremos a personas capaces de asumir responsabilidades a futuro sin esos pensamientos, donde se cree que el hombre puede todo y la mujer no. Sino todo lo contrario, tanto hombre como mujer pueden realizar las mismas acciones.

Potenciar la espontaneidad:

Cuando se habla de un acto espontáneo se refiere a la libertad individual en el que enfrentamos a la realidad. Todos los niños, a través del juego dramático dejarán fluir su espontaneidad sin ningún temor, dejándolo ser por un momento el personaje que ellos quieran. Pero ser espontáneo no significa que dejaremos a los niños hacer lo que ellos quieren; sino que dejaremos al niño que actúen con libertad. (Navarro & Mantovani, 2009, pág. 20)

Etapas evolutivas del juego dramático

La etapa en que se encuentra el niño influye mucho en el desarrollo del juego dramático, Cada edad juega y actúa de manera parecida pero no igual. Como explica:

Etapa previa (3-5 Años)

“Comprende la etapa entre 3 a 5 años, cualquier hecho, elemento o motivación es punto de partida para un juego de carácter simbólico y para introducir la imitación de los roles sociales que interaccionan en su entorno” (Navarro & Mantovani, 2009, pág. 21).

Esta etapa del niño, se caracteriza por el juego simbólico, es decir el niño le da otra funcionalidad al objeto, convirtiéndolo así en lo que el más quiera partiendo de una situación real o de un cuento.

Primera etapa (5-9 años): El Juego Dramático propiamente

A partir de los 5 años hasta los 9, los niños y niñas ejecutan una forma de teatro llamada juego dramático o dramatización, en el que

coordinados por la maestra, inventan o improvisan historias todos juntos a partir de temas y personajes elegidos por ellos mismos sin la presencia del público espectador. (Navarro & Mantovani, 2009, pág. 22)

Si bien es cierto, los niños antes de los 5 años, realizan el juego simbólico; creando y dando vida a diferentes objetos. Sin embargo, desde los 5 hasta los 9 años; comienza a cambiar al juego dramático desde el juego simbólico, en la cual los niños asumen un personaje y un rol, así mismo van formando grupos y en forma conjunta irán creando historias y creando también nuevos personajes; facilitando el desarrollo de sus habilidades sociales.

Segunda etapa (9-13 años): Dramática Creativa

“Desde los 9 años, los infantes crean lo que llamamos obra dramática, a partir de la identificación con personajes determinados, construyendo con sus compañeros guion oral que después lo representan” (Navarro & Mantovani, 2009, pág. 22). En esta etapa, los niños eligen su personaje, pero también son ellos quienes plantean su propio argumento de inicio a fin para después representarlo.

Tercera etapa (13-18 años): Creación y montaje de textos

“Tiene punto de partida una idea, un tema, una noticia, un poema, un cuento; se produce a la creación colectiva del texto, naciendo la idea del montaje y puesta en escena.” (Navarro & Mantovani, 2009, pág. 23).

Se afianza más el lenguaje teatral, y pueden representar cuento, obras, sin ninguna dificultad.

Formas del juego dramático

Existen cuatro formas de Juego dramático en la planificación de la enseñanza en el aula (Sarle P. , 2001)

Juego Dramático como dispositivo grupal

Es una estructura didáctica que brinda a los infantes la posibilidad de jugar sobre un tema definido por el maestro. A partir de nuevas situaciones que la escuela va presentando a los niños y ofrece la posibilidad de construir un

escenario sobre el cual asumir diferentes roles y situaciones que se producen en ámbitos poco conocidos. (Sarle P. , 2001, pág. 105)

En este tipo del Juego Dramático, el maestro es quien determina el tema y deja que el niño cree su escena de acuerdo a las experiencias que tengan en base a lo planteado por el profesor, por ejemplo, si el maestro da como tema “el microbús” pues el niño creara diálogos, escenas que vayan acorde con las experiencias vividas con el tema. El niño a través de este tipo de juego nos dará a conocer que tanto conoce de “el microbús” porque la finalidad del juego dramático como dispositivo grupal, busca conocer que tantas experiencias tiene el niño con diferentes temas. Y de acuerdo a ellos la profesora vera que aspectos falta enriquecer en los infantes. El docente es quien facilita los materiales para que puedan diseñar y armar su escenario.

Juego dramático en pequeños grupos

El juego en rincones o en sectores es un tipo de actividad que reúne en sí la posibilidad de jugar de manera diferente. [...] Solo se enfoca lo que sucede en uno de los rincones: el de dramatización generalmente llamado “la casita”, [...] Este escenario se caracteriza por estar armado como un escenario único. Los diferentes juguetes y la posibilidad de disfrazarse resultan un aprendizaje óptimo para interpretar roles familiares. (Sarle P. , 2001, pág. 115).

Este tipo de juego se enfoca más en el sector de “la casita” porque es ahí donde los niños de manera libre y espontánea asumen roles sin necesidad de que el maestro les plantee el tema. Todo lo contrario, ellos eligen de que hablar, crean sus diálogos no en base al tema que el profesor dio como en el juego dramático como dispositivo grupal, sino todo lo contrario, el profesor deja que ellos se expresen libremente, escojan a que personaje representar; y mayormente los roles giran en torno a funciones familiares. Los niños plasmaran y representaran en el juego de “La casita” lo que viven día a día en su casa; por ejemplo: Si en su casa la niña observa que su mamá plancha

la ropa, pues al momento de jugar también lo hará porque más que juego es una imitación a lo vivido, pero eso si el niño lo hará a su manera.

Juego dramático como juego teatral

La actividad de dramatizar esta mediada por los sucesos narrados en el cuento. El grupo de niños se divide en dos modos de participación diversa: unos interpretan personajes y desarrollan el parlamento propuesto por el relato, y otros observan y participan como espectadores de la representación. (Sarle, 2001, pg. 118).

Juego con escenarios y juguetes: Al jugar con escenarios juegan con otros, los niños “terciarizan” en los juguetes (muñecos, figuras y sus propias manos) el desarrollo del guion dramático. De este modo realizan diálogos cambiando sus voces, alternando las figuras, desarrollando una serie narrativa completa. (Sarle, 2001, pg. 118).

Habilidades Sociales

La evolución de las habilidades sociales en la persona es sumamente importante, porque permite comprender el funcionamiento de la persona, a la vez conocer nuestro comportamiento social y el de los demás.

Las habilidades sociales son destrezas que se adquieren por medio del aprendizaje y del desarrollo, por lo que se puede desarrollar desde la escuela y desde otros contextos [...] Las habilidades sociales son adquiridas a través de la experiencia y mantenidas o modificadas por las experiencias sociales de las mismas; en todo este proceso juegan un papel impórtate los factores intrínsecos a las personas (procesos cognitivos), como extrínsecos (ambiente, situaciones) así como también , y de forma principal a la interacción entre ambos ”. (Vived, 2011, pág. 16).

Entonces, el autor nos indica que las habilidades sociales son comportamientos interpersonales, es decir, es la manera de como la persona interactúa con otra. A lo largo de nuestra vida, vamos mejorando esta habilidad en función a nuestras experiencias.

“Las habilidades sociales son aptitudes sociales específicas, para realizar competentemente una tarea de índole interpersonal que ponen en juego en la interacción con las demás personas”. (Peñafiel & Serrano, 2010, pág. 10)

Las habilidades son fundamentales para que el niño interiorice los papeles y normas sociales y le ayuden a la hora de relacionarse. Las relaciones sociales le brindan la oportunidad de aprender y efectuar habilidades sociales que puedan influir de forma crucial en su adaptación social, emocional y académica. Toda persona empieza a socializar con los demás y con su entorno, porque esto ayudará a su desarrollo como persona y sobre todo como a un ser sociable capaz de interactuar con el mundo que lo rodea.

Las habilidades sociales son destrezas que posibilita la relación interpersonal, de forma asertiva y no agresiva ni inhibida. Esas conductas hábiles requieren, unas capacidades cognitivas (como por ejemplo tener pensamiento alternativo, consecuencial y sobre todo de perspectiva, que significa saber ponerse en el lugar de otro). (Segura, 2002, pág. 75)

“Las habilidades sociales, al igual que otras conductas, se aprenden a lo largo de la vida mediante la estructuración de dos procesos. Los aprendizajes en las interacciones y el propio desarrollo y maduración de la persona”. (Antuña, 2011, pág. 17)

Esta habilidad se adquiere y se desarrolla a través de dos aspectos, uno es conforme la persona crece va ampliando su aprendizaje y conocimiento en base a las relaciones interpersonales, segundo, se refiere a la propia evolución como personas en cuando a su maduración. Lo cual, permitirá en la persona insertarse al entorno social en el que vive.

Asimismo, las habilidades sociales son las capacidades sociales, especialmente a ejecutar de manera adecuada tareas interpersonales; es decir las habilidades sociales es un grupo de conductas aprendidas. (Monjas, 1998, pág. 18)

Gresham (1988) es citado por (Monjas, 1998) señala tres diferentes de definiciones sobre habilidades sociales:

Aceptación de iguales, se considera niños socialmente aceptados o populares en la escuela.

Definición conductual; se refiere a la capacidad de establecer relaciones interpersonales satisfactoriamente.

Validación social, son comportamientos que una persona tiene dando importancia a los resultados sociales para el niño.

Los niños deben desarrollar desde muy pequeños esta habilidad, en la cual permite interactuar con sus pares. También, según Rojas (2003) se entiende por habilidades sociales al conjunto de conductas eficaces en las relaciones interpersonales. Las habilidades sociales, como concepto, es la capacidad compleja para emitir conductas o patrones que optimicen el dominio interpersonal y la resistencia a la influencia interpersonal no deseada. Las habilidades sociales es la manera de cómo te comunicas con tu exterior; es decir la manera en como manifiestas tus sentimientos, tus emociones, tus pensamientos sin dañar a nadie de tu entorno.

Desarrollo Social del niño

Según Papalia, Wendkos y Duskin (2001), el desarrollo social es un proceso de transformación que se origina en una interacción permanente del niño y niña con su ambiente físico y social. Si bien es cierto, los primeros contactos de ellos con sus padres son fundamentales e incluso esta relación puede comenzar mucho antes del nacimiento. El niño necesita establecer y mantener vínculos afectivos no sólo con su familia sino también con las personas que lo rodean, para lograr el desarrollo de su seguridad, expresar sus sentimientos, conocerse, confiar en sí mismo y desarrollar su autoestima. (Ballena, 2010, pág. 11)

La familia es primer y principal grupo social al que integra el niño, pues es ahí, donde establece sus primeros lazos de vínculo social y afectivo. Y son ellos quienes fortalecerán cimientos sólidos en su niño, favoreciendo en él, un desarrollo social adecuado. En el proceso de adquisición de las habilidades sociales, los padres determinan en el desarrollo de sus hijos pues son modelos de conductas y, a su vez, los hijos influyen en las respuestas de los padres. Desde este esquema teórico,

la institución educativa y el grupo de pares, debe ser importante e incluido en este sistema de socialización.

Clasificación

Para (Peñafiel & Serrano, 2001) según el tipo de destrezas que se desarrollen se puede encontrar tres clases de habilidades sociales:

Cognitivas

Son aquellas relacionadas a los aspectos psicológicos, las relacionadas con el “pensar”, Algunos ejemplos son:

Identificación de sus necesidades, preferencias, sus gustos y deseos en uno mismo y de los demás.

Discriminación e identificación de conductas socialmente deseables.

Habilidades para la resolución de problemas mediante el uso de pensamiento alternativo, consecuencial y relacional.

Emocionales

Son aquellas habilidades en las que están vinculada con la expresión y manifestación de diversas emociones, como la ira, el enfado, la alegría, la tristeza, el asco, la vergüenza, etc. Son todas las habilidades con el “sentir”. (Peñafiel & Serrano, 2001)

Instrumentales

Se refiere a aquellas habilidades que tienen una utilidad. Están relacionadas con el “actuar”. (Peñafiel & Serrano, 2001) Algunos ejemplos son:

Conductas verbales: Inicio y mantenimiento de conversación, formular preguntas, formular posibles respuestas.

Alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones, negociación en conflictos

Conductas no verbales: postura, tono de voz, intensidad, gestos y contacto visual.

Habilidades sociales cognitivas

Esas habilidades también llamada habilidad social o habilidades sociales, necesita de las habilidades cognitivas previas. Gardner habla de una inteligencia específica, llamada “inteligencia interpersonal”. Spivack y Shure hablan de “cinco pensamientos” que equivalen a esa inteligencia interpersonal. (Segura, 2002, pág. 75)

Cinco pensamientos citados por Spivack y Shure (Segura, 2002, pág. 76) .

Pensamiento Casual: Se refiere a la destreza que tiene la persona para identificar cual ha sido la causa de algún problema.

Pensamiento Alternativo: Como su mismo nombre lo dice, alternativos, es la busca no de una sino de mayor numero de soluciones a un problema.

Pensamiento Consecuencial: Es cuando pensamos en las consecuencias que traerán nuestros actos, por ejemplo, si está molesto, en ese momento no piensa con claridad y comienzas a decir cosas a la otra persona. Pues quizá no te has percatado que lastimas a la persona, y recién reflexionas cuando ya lo hiciste.

Pensamiento de Perspectiva: Es la habilidad de ver desde el punto de vista del otro, comprender como se siente la otra persona. Este pensamiento está relacionado con la empatía; entonces hablamos de saber ponerse en el lugar de otro.

Pensamiento de medios- fines: Se refiere a trazarnos objetivos y metas; para así poder organizarnos y organizar los medios que nos ayudaran a conseguirlo.

Habilidades sociales emocionales

“La inteligencia emocional ha sido relacionada a determinadas habilidades para percibir emociones, acceder y generar emociones, así como asistir al pensamiento en el conocimiento de las emociones y la regulación reflexiva”. (Vived, 2011, pág. 47). Los autores tanto Peñafiel y Vived, hablan que la inteligencia emocional está relacionada con la adquisición de las habilidades sociales, ya que, gracias a ella, la persona podrá entender sus sentimientos, pensamientos y emociones, también podrá comprender las emociones de los demás.

Goleman (1996) es citado en (Vived, 2011) nos menciona: “La inteligencia emocional requiere de las áreas de conocer las propias emociones, manejar emociones, auto motivarse, reconocer y conocer emociones en otros y manejar relaciones. (Vived, 2011, pág. 47). En otras palabras, es reconocer como sentimos y pensamos para poder expresarlas y sobre todo comprender las emociones de los demás. Sin embargo, a muchas de las personas no logran expresar sus sentimientos y emociones por temor al rechazo. La educación emocional se debe centrar en la conciencia y lenguaje de emociones que acompañan durante toda la vida la relación social con los demás y más aun de los niños, teniendo como punto de partida la alfabetización emocional. Aprender las emociones propias y comprender y respetar las de los demás. El desarrollo de la comprensión propia y de los demás a cerca de los sentimientos, no solo es un proceso cognitivo, sino es la adquisición de capacidades de empatía, es decir ponerse en el lugar del otro. (Adam, Cela, Codina, & Darder, 2003, pág. 45)

Claves para el desarrollo de las emociones (Adam, Cela, Codina, & Darder, 2003, pág. 51) para mejorar nuestras emociones se debe tener en cuenta las siguientes piezas:

Un tornillo, simboliza nuestro mundo interior, permitiendo ir a fondo de nosotros y volver fuera; los niños nacen con habilidades para desarrollar su mundo interior.

Colchón Afectivo, simboliza la estimación que permite sentirnos comprendidos, valorados y respetados. Parte desde la familia

como ente principal, luego la escuela, amigos y amigas de diferentes contextos.

Lágrimas, simboliza el sufrimiento que ayuda a crecer a nuestro mundo interior.

Lazo, simboliza la cultura a la que pertenecemos, viéndonos reflejados en ella pero sin dejarnos llevar por estas.

Es de suma importancia el desarrollo de las habilidades sociales emocional teniendo en cuenta las piezas fundamentales, ya que cada una de ellas está interrelacionadas para lograr una adecuada aceptación de las emociones propias y de los demás. Por ejemplo, los niños que aún no logran expresar sus emociones es consecuencia de no haber desarrollado su tornillo interior, porque el colchón afectivo, en este caso la familia lo sobreprotege limitando al motor emocional. Posteriormente, presentaran dificultades para crecer afectivamente, para aceptar frustraciones, para sentirse personas autónomas incapaces de asumir responsabilidades.

(Adam, Cella, Codina, & Darder, 2003, pág. 53) Menciona que la educación de las emociones busca incrementar habilidades emocionales partiendo desde la autonomía, es decir que desde pequeños sean capaces de relacionarse y vivir respetando los sentimientos de los demás. Pero, para que pueda el niño crecer de manera autónoma, la familia debe brindarle seguridad emocional y afectiva.

Habilidades sociales instrumentales

Las habilidades sociales son, por un lado, conductas verbales. La persona es hábil cuando utiliza las palabras oportunas en el momento preciso con el tono y volumen adecuado.

Comunicación verbal

Se refiere a una comunicación hablada o escrita, manifiestas ideas e información que se quiere hacer llegar a otro. Es la comunicación directa de una persona con otra.

“El lenguaje verbal, tan preciso para comunicar conceptos, está dotado para comunicar sentimientos, aunque los elementos paralingüísticos aportan más información” (Goroskieta, pág. 113)

Comunicación no verbal

La comunicación no verbal, se refiere a la comunicación a través de gestos y no con palabras. Por medio de nuestro cuerpo, expresión y lenguaje corporal nos logramos comunicar. El lenguaje no verbal complementa al lenguaje verbal. Por qué le da mayor intensidad a lo que expresamos y sentimos.

Tipos de comunicación no verbal (Goroskieta, pág. 117)

Mirada

Expresión facial

Sonrisa

Gestos

Aprendizajes de las habilidades sociales

Estas habilidades se desarrollan durante todo el proceso de socialización, partiendo desde la interacción con otras personas y da la posibilidad principalmente por los siguientes mecanismos: aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por observación, aprendizaje verbal y aprendizaje por retroalimentación interpersonal (Bandura, 1977).

Aprendizaje por experiencia directa. Los comportamientos interpersonales están en relación de las consecuencias (reforzantes o aversivas) aplicadas por nuestro contexto después de cada comportamiento social.

Aprendizaje por observación. El niño se apropia de conductas de relación como resultado de la exposición de acuerdo a los modelos significativos que ha recibido.

Aprendizaje verbal. El niño aprende mediante lo que se dice, es una manera de aprendizaje no directa.

Importancia de las habilidades sociales en educación inicial

Las enseñanzas de las habilidades sociales es una competencia y responsabilidad clara de la institución escolar en conjunto con la familia y coordinan con ella. La institución se ve como un importante entorno de socialización proveedora de comportamientos y actitudes sociales. El aula, el colegio, es el contexto social en el que el niño pasa gran parte de su tiempo relacionándose con sus pares y con los adultos; la escuela constituye, pues, uno de los entornos más relevantes para el desarrollo social de los niños y por tanto para potenciar y enseñar habilidades sociales a los niños. (Monjas, 1998, pág. 48)

Es fundamental que en los centros educativos las habilidades sociales sean enseñadas de manera directa y sistemática. Por ello, se debe buscar un lugar dentro del currículo escolar. Las escuelas deben priorizar la enseñanza de esta habilidad en los niños, ya que es primordial en todo desarrollo de la persona, Como bien o menciona el autor, los niños pasan mayor tiempo en las escuelas, y que mejor lugar para aprender esta habilidad junto con sus compañeros.

En los últimos tiempos la educación ha progresado de manera considerable, pero muchas de las instituciones aun presentan niveles bajos de habilidades sociales en los estudiantes que están estrechamente ligadas al aspecto socioemocional. Según, el estudio realizado por Amares (2003), el 36% de estudiantes mencionan que no se sienten valiosos; a su vez 36% de estudiantes trata de solucionar algún problema solo. Y el 80% tiene nivel entre medio y bajo de comunicación asertiva. (Ministerio de Salud, 2006, pág. 38). En este aspecto, la educación como proceso tiene la misión de orientar a los estudiantes atendiéndolos en sus carencias afectivas, sociales y cognitivas con el fin de obtener un desarrollo integral en el niño. Sin embargo, a diario el proceso de educación se dirige más a los aspectos intelectuales, es decir en el éxito académico del alumno, dejando de lado el bienestar del niño. Generando un inadecuado desarrollo integral en la persona, porque no potencia aprendizajes de aspectos sociales, afectivos y cognitivos. Asimismo, otro estudio realizado por OTUPI del MINEDU (2003), menciona que el 31.3% de estudiantes muestran deficiencia en el desarrollo de sus habilidades sociales, la cual refiere, que, de 100 estudiantes, 31 de ellos, poseen deficiencias

en relación a sus habilidades sociales. (Ministerio de Salud, 2006, pág. 38)

La I.E N°84 Niña María del Callao según su diagnóstico, los niños y niñas de dicha institución presentan problemas de autoestima, identidad, al relacionarse con su par y con los demás, especialmente en el aula Amistad de 5 años. Se observó a los niños con dificultad en el proceso de cimentar de su identidad, no logran expresar sus emociones, sentimientos y pensamientos. Además, suelen mostrar una falta de empatía hacia los demás teniendo problemas al trabajar en equipo, ya que los niños no tienen límites conductuales generando conflictos entre sus pares. Al no potenciar dicha habilidad en los niños durante su infancia traerán como consecuencias, a personas con dificultad para expresar sus emociones, sentimientos y opiniones, estas conductas son reflejo de los aprendizajes sociales. “El juego dramático brinda a los niños a practicar en un ámbito de actividades relacionadas con la vida familiar, social y otras culturas. El juego es de dos tipos: socio-dramático y de fantasía. El juego socio-dramático, normalmente incluyen actividades y cuentos del día. [...] En el juego socio-dramático, da la posibilidad de expresarse, asumir algún rol e interactuar con sus pares.” (Morrison, 2005, pág. 247). Por lo expuesto, el proyecto de investigación propone un programa del juego dramático como estrategia didáctica en el área de personal social y comunicación del diseño curricular nacional, teniendo presente los beneficios en cuanto al desarrollo social del niño, ya que le permite al infante socializar, ser una persona con habilidades comunicativas, ser una persona capaz de expresar lo que siente y piensa de manera asertiva y sobre todo respetar a los demás. Por ello, el docente debe propiciar espacios para que los niños experimenten el juego dramático creando espacios donde logren interactuar entre ellos, con el fin de que el niño a través del contacto social afiance su personalidad, exprese sus emociones, y alcance poco a poco madurez e independencia, permitiendo de esta manera formar un adulto capaz de enfrentarse a la vida. Asimismo, el proyecto de investigación desarrollará el programa juego dramático para mejorar las habilidades sociales a través de actividades con situaciones sociales, en la cual los niños asumirán roles, resolverán problemas y conflicto que se presente durante el juego dramático. Por ello, el propósito del programa juego dramático es generar un impacto en el niño, docente y en la comunidad educativa.

Problema de investigación

Problema general

¿De qué manera influye la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017?

Problemas específicos

¿De qué manera influye la aplicación del programa el juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017?

¿De qué manera influye la aplicación del programa el juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocionales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017?

¿De qué manera influye la aplicación del programa el juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017?

Objetivo General

Demostrar la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

Objetivos específicos

Describir la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

Describir la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocionales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

Describir la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

Hipótesis

Hipótesis general

HI: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.

H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

Hipótesis específicos

HI: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

HI: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocionales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocional en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

HI: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Enfoque

“El método cuantitativo se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, la cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. (Bernal, 2006, pág. 68). El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo pues permite medir fenómenos sociales, generando un análisis de causa efecto; mediante la experimentación. A su vez, usa la recolección de datos para probar las hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamientos y probar teorías.

Tipo

La Investigación aplicada se le llama también activa o dinámica porque se encuentra estrechamente ligada a la anterior ya que va a depender de sus descubrimientos y aportes teóricos. Aquí se aplica la investigación a problemas concretos, en circunstancias y características concretas. Por ello, el presente trabajo de investigación es de tipo aplicada porque tiene como objetivo resolver el problema en el aula de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017, brindando un aporte para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales a través del empleo de juegos dramáticos.

Nivel

El nivel de investigación hace referencia al grado de profundidad con que se aborda un objeto o fenómeno. El nivel de investigación causal- explicativa, porque se encargará de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa – efecto. (Fidias, 1999). El nivel del presente trabajo es causal- explicativo, pues busca establecer el efecto que producirá la aplicación del programa juegos dramáticos en las habilidades sociales de los niños. Es decir, explicar la causa de las variables independiente con la dependiente.

Método

El método hipotético- deductivo se refiere a la emisión de hipótesis acerca de las posibles soluciones al problema planteado y en comprobar con los datos disponibles si estos están de acuerdo con aquellas. (Cegarra, 2012). Por ello, este proyecto de investigación ayuda a buscar posibles soluciones a los problemas planteados; es decir, el juego dramático (Variable independiente) es una posible solución para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales (Variable dependiente).

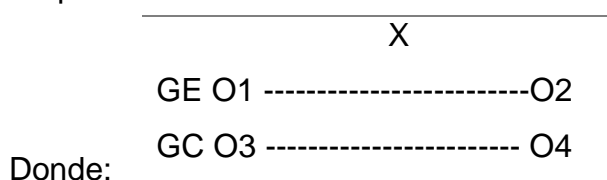
Corte

El corte transversal consiste en estudiar en un momento determinado a distintos grupos de sujeto, cuando se estudian las variables simultáneamente en determinado momento, haciendo un corte en el tiempo. El tiempo no es importante en relación con la forma en que se dan los fenómenos

Diseño propiamente dicho

Los diseños cuasi- experimentales juegan un papel primordial en los contextos de investigación aplicada. Muchas veces, el objetivo de estos diseños es comprobar el efecto de tratamientos terapéuticos o programas de intervención social o educativa. Se caracteriza por el estudio de la variable de tratamiento en contexto donde el investigador no puede asignar unidades de análisis a los distintos niveles de las variables de interés. (Balluerka & Isabel, 2002). La investigación es cuasi experimental porque manipulará deliberadamente al menos una variable independiente para observar sus la relación y sus efectos con una o más variables dependientes.

Esquema



G.E: Grupo experimental

G.C: Grupo Control

X: Aplicación del programa de juego dramático

O1: Medición de las habilidades sociales de los niños de 5 años pertenecientes al grupo experimental antes de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O2: Medición de las habilidades sociales de los niños de 5 años pertenecientes al grupo experimental después de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O3: Medición de las habilidades sociales de los niños de 5 años pertenecientes al grupo control antes de aplicar el programa de juegos dramáticos.

O4: Medición de las habilidades sociales de los niños de 5 años pertenecientes al grupo control después de aplicar el programa de juegos dramáticos.

Variables, operacionalización

“Se dice que una variable es un aspecto o dimensión de un fenómeno que tiene como característica la capacidad de asumir distintos valores, ya sea cuantitativamente o cualitativamente”

Juego Dramático - Definición Conceptual:

El juego dramático es la representación que realiza el niño sobre su realidad. Expresando sus emociones y sentimientos.

Definición Operacional:

El juego dramático es un juego teatral donde se recrean situaciones, personajes, conflictos o acciones. Las dimensiones del juego dramático son: asumir roles, realizar acciones y jugar con otros.

Variable Dependiente: Habilidades Sociales

Definición Conceptual:

Las habilidades sociales son las destrezas o conductas sociales específicas, requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal.

Tabla 1

Cuadro de Operacionalización de las variables de estudio por dimensiones e indicadores.

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION	NIVELES Y RANGOS POR DIMENSION	NIVELES Y RANGOS POR VARIABLE
JUEGO DRAMATICO	El juego dramático o es la representación que realiza el niño sobre su realidad. Expresa sus emociones y sentimientos.	El juego dramático es un juego teatral donde se recrean situaciones, personajes, conflictos o acciones. Las dimensiones	SESIONES		Ordinal	Si lo hace =1 A veces lo hace =2 No lo hace =3	INICIO PROCESO LOGRO

		ones del juego dramático son: asumir roles, realizar acciones y jugar con otros.	Identifica sus gustos y preferencias. Busca soluciones. Asume roles	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14,15,16,17 18
				19,20,21,22,23,24,25,26,27
HABILIDADES SOCIALES	Las habilidades sociales son las destrezas o conductas sociales específicas, requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole	Las habilidades sociales son destrezas que poseen las personas para relacionarse con los demás sin ningún problema. Esta habilidad	Expresa sus emociones. Identifica sus emociones y de los demás. Mantiene conversaciones. Crea diálogos. Realiza gestos.	3,24,25,26,27

interpers d
onal present
a como
dimensi
ones:
cognitiv
a,
emocio
nal e
instrum
ental

Población

“Población o universo se conceptualiza como un conjunto de unidades o ítems que comparten algunas peculiaridades que se desean estudiar.” (Hernandez, 2001, pág. 127). El autor menciona que la población es un conjunto de especies que presentan características similares permitiendo realizar un estudio de ellas. Por ello, la población que se tomó para el desarrollo de este trabajo de investigación fue de 105 estudiantes (entre niños y niñas) de 5 años de las aulas Amistad y Cariño de la IE N°84 Niña María del distrito del callao turno mañana y tarde del 2017.

Tabla 2

Distribución de la población de estudio

Aula	Alumnos	Turno	Total
Amistad	27	Mañana	105
Cariño	26	Mañana	
Amistad	27	Tarde	
Cariño	25	Tarde	

Fuente: *Elaboración propia*

Muestra

“Una muestra, es una parte, más o menos grande, pero representativa de la población, cuyas características deben reproducirse lo más aproximado posible.” (Hernandez, 2001, pág. 127). Como bien menciona el autor, la muestra es una parte de la población con características similares. Por ello, la muestra que se tomó para el desarrollo de este trabajo de investigación es el grupo experimental conformada por 27 niños del aula amistad y el grupo control conformada por 25 niños del aula cariño.

Tabla 3

Distribución de la muestra de estudio

Aula	Alumnos	Turno	Grupo	Total
Amistad	27	Mañana	Experimental	53
Cariño	26	Mañana	Control	

Fuente: *Elaboración propia*

Muestreo

“Técnica estadística para seleccionar una muestra representativa de la población o universo por investigar para aplicar el instrumento” (Ortiz, 2004, pág. 113)

No Probabilístico

“Los muestreos no probabilísticos se refiere a la selección de los individuos de la muestra no depende de la probabilidad, sino que se ajusta a otros criterios relacionados con las características de la investigación o de quien hace la muestra”. (Bisquerra, 2009, pág. 145). El muestreo no probabilístico se refiere a la selección de los objetos de estudio en relación criterios iguales. Por ello, se está trabajando con una muestra no probabilística que estudiaron todos los elementos que conformaban la población, y estuvo dividida en dos grupos: grupo experimental y grupo control. El grupo experimental conformada por 27 niños de 5 años del aula amistad y el grupo control conformada por 26 niños de 5 años del aula cariño.

Unidad de análisis

“La unidad de análisis es el grupo del que deseamos obtener información estadística. [...] se denomina frecuentemente como un elemento de población”. (Brown, 1999). Es decir, la unidad de análisis se basa en los partícipes que se encuentran en el estudio. Por consiguiente, la unidad de análisis de este trabajo de investigación, está conformada por cada niño que pertenece al aula de 5 años de la I.E N°84 Niña María, callao.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

“Las técnicas de recolección de datos son diferentes maneras o formas de obtener información. [...] los instrumentos son los medios materiales que se emplea para recolectar y almacenar información”. (Fidias, 1999, pág. 25) .

La técnica que se seleccionó para el presente trabajo de investigación fue la Técnica de observación “[...] es la observación directa de los fenómenos y de las acciones de los individuos que le permita obtener datos en forma objetiva y sistemática [...]”. (Moreno, 2000, pág. 61) Esta técnica nos ayuda a obtener datos e información detallada y concisa sobre las actitudes de unidad de análisis, es decir de los niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017. A demás utilizaremos como apoyo la ficha de observación para registrar lo observado.

Instrumento

“Recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p. 200). el instrumento es un medio que emplea el o los investigadores para anotar los datos respecto a las variables en las que se piensa (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p. 200). También, “Los instrumentos son medios reales, con entidad propia, que los investigadores elaboran con el propósito de registrar información y/o de medir características de los sujetos” (Bisquerra, 2009, p. 150). El autor indica que es una herramienta que el investigador emplea con el objetivo de recoger información y una serie de datos del tema investigado (Bisquerra, 2009, p. 150). Para medir las habilidades sociales se utilizó la ficha de observación, la cual permitió recolectar los datos en un tiempo estimado de 15 minutos por cada niño.

FICHA TÉCNICA

1) Nombre: Escala para medir las habilidades sociales

2) Autor: Zoraida Marisol Flores Yarleque

3) Objetivo: Demostrar los efectos de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 NIÑA MARIA del distrito del callao del año 2017.

4) Lugar de aplicación: I.E.I. N° 84 Niña Maria- callao.

5) Forma de aplicación: Directa

6) Duración de la aplicación : 30´

7) Descripción del instrumento: Este instrumento es una escala para medir las habilidades sociales de forma individual para niños y niñas de 5 años que consta de 27 Items .La evaluación es descriptiva literal de la aplicación del programa en el desarrollo de las habilidades sociales en sus tres dimensiones: cognitiva, emocional e instrumental, se plantea interrogación , buscando respuesta interactuando con el programa el juego dramático para mejorar las habilidades sociales. Los Items se presenta en forma de valoración 1,2,3 lo cual se irá registrando la respuesta con un aspa .

8) Procedimiento de puntuación: La escala de registro individual es utilizada durante la aplicación, es útil para ir registrando las respuestas anotando un aspa en el interior del recuadro correspondiente a la fila. Una vez finalizada la aplicación, se utilizará la hoja de corrección y puntuación. Con respecto a la calificación, debemos precisar que la puntuación de cada ítems es descriptiva literal.

Validez

“La validez es el grado en el que el instrumento brinda datos que reflejan realmente los aspectos que interesan estudiar”. (Landeau, 2007, pág. 81). En la presente investigación se realizó la operacionalización de la variable, mediante tres dimensiones. Asimismo, para la validez del instrumento, tres expertos evaluaron la estructura y coherencia del trabajo, bajo tres aspectos importantes: Pertinencia, relevancia y claridad; dando como resultado una calificación Aplicable.

Tabla 4

Calificación del instrumento de la validez de contenido a través del juicio de expertos

N°	Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Clasificación del Instrumento
01	Dra. Juana María Cruz Montero	Si	Si	Si	Aplicable
02	Mgstr. Ana Saldaña García Rosell	Si	Si	Si	Aplicable
03	Dra. Silvia Rodríguez Melgar	Si	Si	Si	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

Confiabilidad

“La confiabilidad es el rango en el cual el instrumento demuestra su consistencia, por los resultados que produce al aplicarlo repetidamente al objeto de estudio”. (Landeau, 2007, pág. 81).

Coeficiente Alfa de Conbrach

“El alfa de conbrach es el estándar que existe de las correlaciones entre los ítems que forman un instrumento. [...], El valor mínimo aceptable para el coeficiente alfa de Conbrach es 0,70; por debajo de ese valor la consistencia interna de la escala es baja. El valor máximo esperado es 0,90. [...] Habitualmente, se prefieren valores de alfa entre 0,80 y 0,90.” (Oviedo & Campo, 2005, págs. 575- 576). El autor menciona que el alfa de cron Bach mide la correlación que existe entre los ítems. La confiabilidad del instrumento se realizó con un grupo de 15 niños de 5 años, en la cual se empleó Alpha de Crombach’s, teniendo como producto del instrumento 7,98 de 27 ítems, por lo tanto, dicho instrumento aprueba la fiabilidad mediante el programa SPSS – 22.

Tabla 5

*Estadístico de fiabilidad del instrumento
de recolección de información*

Estadísticas de fiabilidad	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
,798	27

Método de análisis de datos

Se empleó el programa IBM SPSS Statistics Base 22.0 para hallar los resultados de la investigación y se realizó las interpretaciones del caso teniendo en cuenta los objetivos e hipótesis del estudio.

Análisis descriptivo, es “describir datos, valores y puntuaciones obtenidas para cada variable” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 282). Se emplea la estadística descriptiva para resumir la información acerca de la muestra mediante tablas y gráficos (Cruz, Olivares, & Gonzalez, 2014, pág. 189). Se aplicó el análisis descriptivo calculando básicamente la frecuencia, el porcentaje, la media y la desviación estándar. Se estableció la información a través de tablas de distribución de frecuencia y gráficos de barra.

Los gráficos de barra se utilizaron para comparar y mostrar diferencias entre el grupo de experimentación y grupo de control. También se empleó el diagrama de tallo y hojas porque nos presentó los datos originales.

Análisis inferencial, es una “Estadística para probar hipótesis y estimar parámetros” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 299). De acuerdo con Neuman (2000) a través de la estadística inferencial se probará las hipótesis, conocer si la muestra es verdadera en la población y decidir si existe diferencia significativa en los resultados. (Cruz, Olivares, & Gonzalez, 2014, pág. 195) Es decir, se dio respuestas a las hipótesis planteadas en el proyecto de investigación, obteniendo respuesta a las suposiciones establecidas. Para el trabajo de investigación se empleó la U de Mann – Whitney porque evaluó a dos grupos, en este caso, al grupo experimental y de control en dos momentos, en el pre test y en el post test, buscando rechazar la hipótesis nula.

Aspectos éticos

“La ética como ciencia que establece leyes y normas para que el hombre sepa elegir el bien. Es la ciencia normativa de la actividad humana y por ello de la existencia humana en cuanto que ella implica una regla que vale por sí misma” (Naghi, 2005, pág. 431). La investigación consiste en recopilar información verdadera, que apoya el presente estudio, la inclusión de autores refuerza cada teoría y la avala, a efectos de sostener la veracidad por encima de todo. Asimismo, no se aprueba las acciones que contribuyan a la apropiación de ideas y teorías de autores que aportaron, con su esfuerzo y dedicación, al buen desarrollo de determinados temas. Para ello, la información que se explica en el presente trabajo de investigación, tiene el propósito de expresar la realidad como es, y fundamentar en el objeto en sí mismo. No se considera ninguna idea personal que esté apoyada en algún modo de pensar propio. Asimismo se reservan los datos y la información de los implicados en la población del presente trabajo de investigación. Considerar como propiedad intelectual el respeto a la integridad de la presente investigación, evitando cualquier alteración o modificación que cree algún daño o perjuicio de su contenido. Esta investigación está redactada bajo la norma APA, que es exigida por las instituciones, y establece reglas que han de cumplirse para el buen desarrollo del estudio.

RESULTADOS

3.1 METODO DE ANALISIS DESCRIPTIVO

Tabla 6

Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco de la IE N°84 Niña María, Callao, 2017.

Habilidades Sociales							
		Test					
		Pre		Post			
		Experimen	Pre	Experimen	Post	Total	
		tal	Control	tal	Control		
Habilidades Sociales	inicio	Recuen	26	25	0	24	75
		to					
		%	96,3%	96,2%	0,0%	92,3%	70,8%
		dentro					
		de Test					
	proce	Recuen	1	1	11	2	15
	so	to					
		%	3,7%	3,8%	40,7%	7,7%	14,2%
		dentro					
	de Test						
	logro	Recuen	0	0	16	0	16
		to					
		%	0,0%	0,0%	59,3%	0,0%	15,1%
		dentro					
		de Test					
Total		Recuen	27	26	27	26	106
		to					
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0
		dentro					%
		de Test					

Fuente: Instrumento de recojo de información

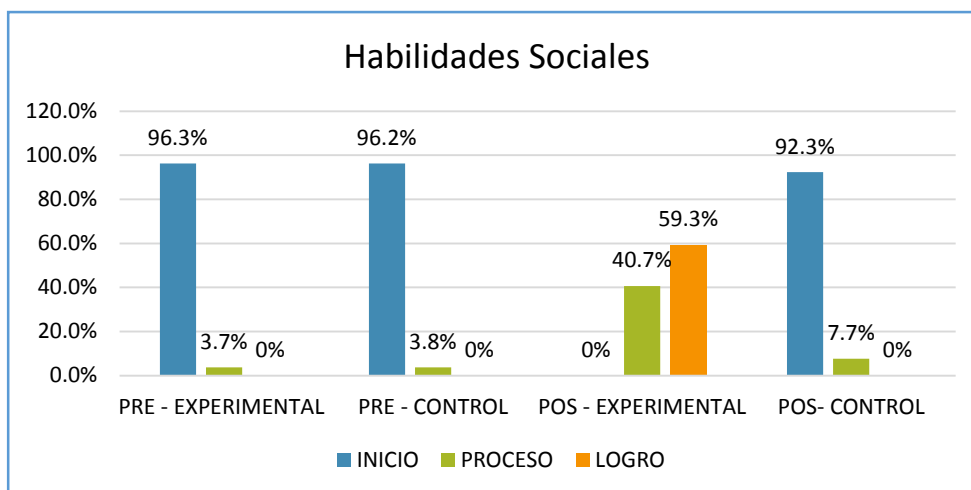


Figura 1. Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del Callao, 2017.

Interpretación

De los resultados de la tabla 6 y figura 1, se visualiza en relación a la variable habilidades sociales del pre – test en el aula experimental, el 96,3% de los niños se encontraron en el nivel de inicio y solo el 3,7% en el nivel de proceso. Asimismo, en el aula de control, el 96,2% de los niños se encontraron en el nivel de inicio y el 3,8% en el nivel de proceso. Después de la ejecución del programa juego dramático, en la evaluación del post – test en el aula experimental se obtuvo que el 40,7% de los niños se encuentra en proceso, asimismo el 59,3% de los niños se encuentra en logro. Por otro lado, los resultados que se obtuvo del aula control fue que el 92,3% aún continuaba en el nivel de inicio y solo el 7,7% estaba en proceso.

Tabla 7

Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de cinco de la IE N°84 Niña María, Callao, 2017.

			Habilidades sociales Cognitiva				
			Test				
			Pre	Pre	Post	Post	
			Experimen	Control	Experimen	Contro	
			tal	Control	tal	I	Total
Cognitiva	no lo hace	Recuento	20	20	0	22	62
		% dentro de Test	74,1%	76,9%	0,0%	84,6%	58,5%
	a veces lo hace	Recuento	7	6	2	4	19
		% dentro de Test	25,9%	23,1%	7,4%	15,4%	17,9%
	si lo hace	Recuento	0	0	25	0	25
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	92,6%	0,0%	23,6%
	Total	Recuento	27	26	27	26	106
		% dentro de Test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
				%		%	%

Fuente: Instrumento de recojo de información

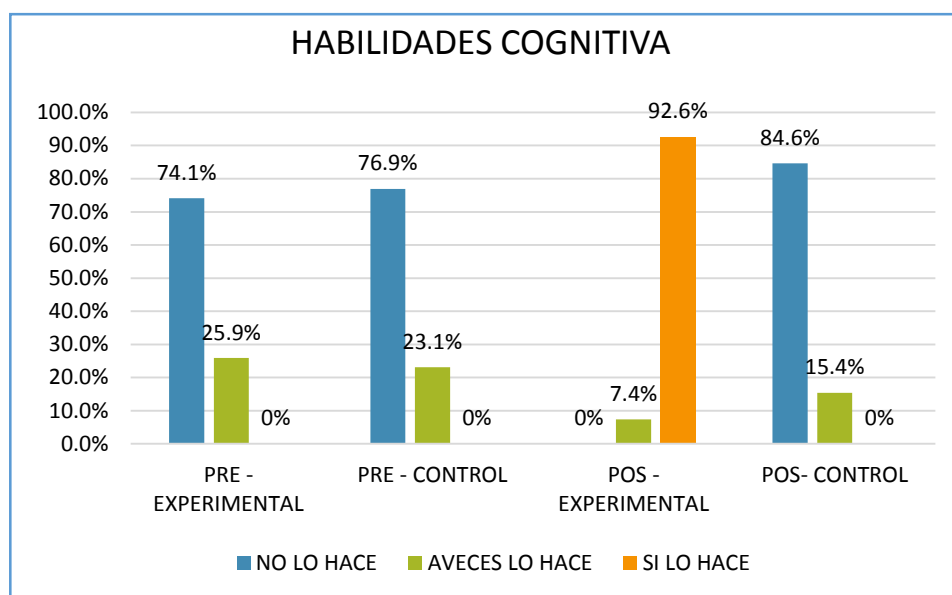


Figura 2. Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales cognitiva en niños de cinco años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del Callao, 2017.

Interpretación

Como se muestra en la tabla 7 y figura 2, de acuerdo a los datos obtenidos sobre los resultados del pre – test en el aula experimental por dimensiones habilidades sociales cognitiva del pre – test en el aula experimental, los niños se encontraron 74,1% que no lo hace y un 25,9% a veces lo hace. Mientras que en el aula control, los resultados del pre- test se encontró 76,9% en la escala de no lo hace y 23,1% en la escala de a veces lo hace. Después de la aplicación del programa juego dramático, se obtuvo como resultado del post- test en el aula experimental por la dimensión habilidades sociales cognitiva el 10,5% de niños se encuentra en la escala de a veces lo hace, y el 92,6% de los niños se encuentran en la escala de si lo hace. Mientras, el aula control, obtuvo como resultado el 84,6% de los niños se encuentran en la escala de no lo hace y el 15,4% se encuentra en la escala de a veces lo hace.

Tabla 8

Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales emocional en niños de cinco de la IE N°84 Niña María, Callao, 2017.

Habilidades Sociales Emocional							
			Test				Total
			Pre Experime ntal	Pre Contro l	Post Experimen tal	Post Contro l	
Emocion al	no lo	Recuento	25	25	0	25	75
	hace	% dentro de Test	92,6%	96,2%	0,0%	96,2%	70,8%
	a veces	Recuento	2	1	25	1	29
	lo hace	% dentro de Test	7,4%	3,8%	92,6%	3,8%	27,4%
	si lo	Recuento	0	0	2	0	2
	hace	% dentro de Test	0,0%	0,0%	7,4%	0,0%	1,9%
Total		Recuento	27	26	27	26	106
		% dentro de Test	100,0%	100,0 %	100,0%	100,0 %	100,0 %

Fuente: Instrumento de recojo de información

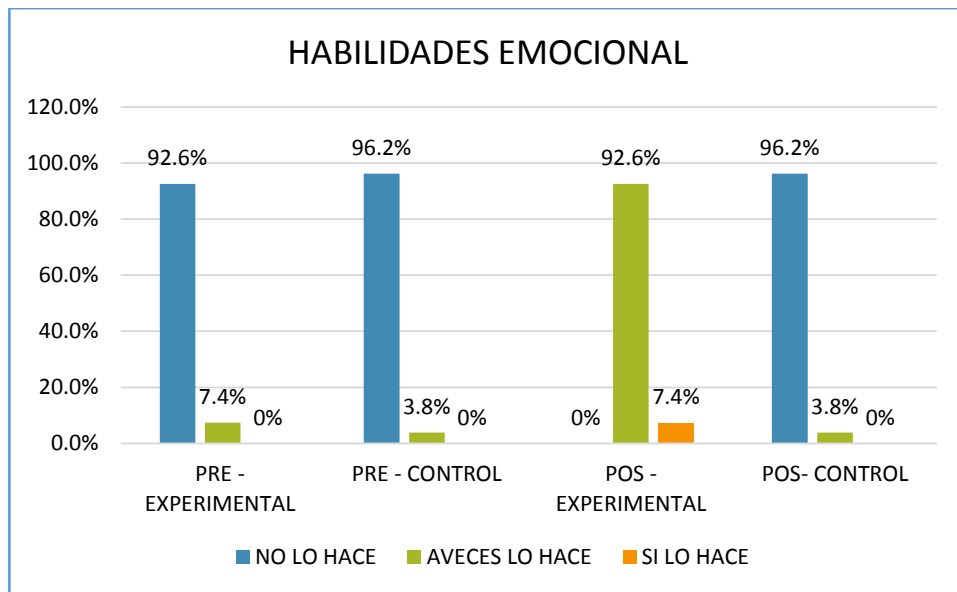


Figura 3 Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales emocional en niños de cinco años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del Callao, 2017.

Interpretación

Como se muestra en la tabla 8 y figura 3, de acuerdo a los datos obtenidos sobre los resultados del pre – test en el aula experimental por dimensiones habilidades sociales emocional, los niños se encontraron 92,6% que no lo hace y un 7,4% a veces lo hace. Mientras que en el aula control, los resultados del pre- test se encontró 96,2% en la escala de no lo hace y 3,8% en la escala de a veces lo hace. Después de la aplicación del programa juego dramático, se obtuvo como resultado del post- test en el aula experimental por la dimensión habilidades sociales emocional el 92,6% de niños se encuentra en la escala de a veces lo hace, y el 7,4% de los niños se encuentran en la escala de si lo hace. Los niños del aula control, obtuvieron los mismos resultados en la evaluación del pre - test.

Tabla 9

Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales instrumental en niños de cinco de la IE N°84 Niña María, Callao, 2017.

Habilidad social Instrumental							
			Test				Total
			Pre		Post		
			Experime ntal	Pre Control	Experiment al	Post Control	
Instrumental 1	no lo hace	Recuento	27	25	0	24	76
		% dentro de Test	100,0%	96,2%	0,0%	92,3%	71,7%
	a veces	Recuento	0	1	19	2	22
		% dentro de Test	0,0%	3,8%	70,4%	7,7%	20,8%
	lo hace						
	si lo hace	Recuento	0	0	8	0	8
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	29,6%	0,0%	7,5%
Total		Recuento	27	26	27	26	106
		% dentro de Test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0 %

Fuente: Instrumento de recojo de información

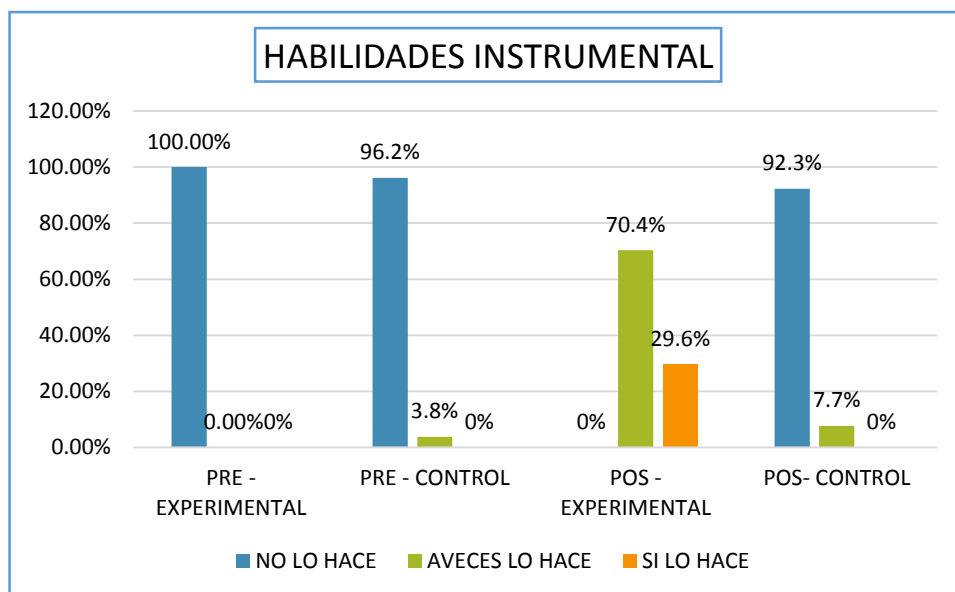


Figura 4. Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales instrumental en niños de cinco años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del Callao, 2017.

Interpretación

Como se muestra en la tabla 9 y figura 4, de acuerdo a los datos obtenidos sobre los resultados del pre – test en el aula experimental por dimensiones habilidad social instrumental, los niños se encontraron 100% que no lo hace. Mientras que en el aula control, los resultados del pre- test se encontró 96,2% en la escala de no lo hace y el 3,8% se encuentra en la escala de a veces lo hace. Después de la aplicación del programa juego dramático, se obtuvo como resultado del post- test en el aula experimental por la dimensión habilidades sociales instrumental el 70,4% de niños se encuentra en la escala de a veces lo hace, y el 29,6% de los niños se encuentran en la escala de si lo hace. Asimismo, con el aula control, obteniendo como resultado el 92,3% de los niños se encuentran en la escala de no lo hace y el 7,7% se encuentra en la escala de a veces lo hace.

Prueba de Normalidad

Tabla 10

Prueba de normalidad Kolmogorov – Smimov

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadísti co	Gl	Sig.	Estadísti co	gl	Sig.
Habilidades_so ciales	,238	106	,000	,831	106	,000
Cognitiva	,211	106	,000	,855	106	,000
Emocional	,188	106	,000	,851	106	,000
Instrumental	,232	106	,000	,839	106	,000

Fuente: *Instrumento de recojo de información*

La prueba de normalidad determina la distribución normal con la finalidad de precisar el método estadístico apropiado para el análisis. Para este caso el supuesto de normalidad utilizado fue el de Kolmogorov - Smimov, aplicado en muestras (n) mayores de 50 unidad de análisis. El valor de significancia o valor (p) fue de ,000 ≤ 0.05 con lo cual se determina que los datos no provienen de una distribución normal y el método a aplicar será no paramétrico.

Criterios para determinar la normalidad:

P valor > 0.05 = Los datos provienen de una Distribución Normal

P valor < 0.05 = Los datos no provienen de una Distribución Normal

Nivel de significación estadística $\alpha = 0.05$

Decisión: $p < \alpha$ se rechaza la hipótesis nula

Estadística inferencial

Para contrastar los resultados iniciales entre el grupo experimental y grupo control acerca del desarrollo de las habilidades sociales, se empleó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para dos muestras independientes, el cual se observó en dicho análisis, que el grupo experimental obtuvo una media de 37,11 y en relación al grupo control a un valor de 34.92. Con respecto a la desviación estándar que presentan los datos en su distribución se observa que la variabilidad en ambos grupos presenta cierta similitud, dado el valor (GE=4,61) (GC=4,89). Los resultados de la prueba U de Mann-Whitney indican que las diferencias entre ambos grupos no son significativas en el pre test con un (0,73) es muy superior a lo establecido que es (0,05), cumpliéndose así la primera condición que implica la no existencia de diferencias significativas en ambos grupos a nivel pre-test. Por otro lado en el post test se observó que el grupo experimental alcanzó una media de (64,35) y en relación al grupo control (36,23), siendo la variabilidad mayor en el grupo experimental con el valor (28,12), existiendo diferencias significativas entre ambos grupos, es decir que el nivel de desarrollo sobre la habilidades sociales se incrementó significativamente en el grupo experimental producto de la efectividad de la aplicación del programa Juego dramático y de acuerdo con la prueba estadística si el valor de significancia en este caso ($P=0,00<0,05$), entonces se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna.

Tabla 11

Estimación del estadístico de contraste para determinar el nivel de significación de la variable antes y después de la aplicación del programa.

GRUPO		N	Media	Desviación Estándar
PRETEST	Grupo Experimental	27	37,11	4,61
	Grupo Control	26	34,92	4,89
POSTEST	Grupo Experimental	27	64,25	3,31
	Grupo Control	26	36,23	5,34

Fuente: Elaboración propia

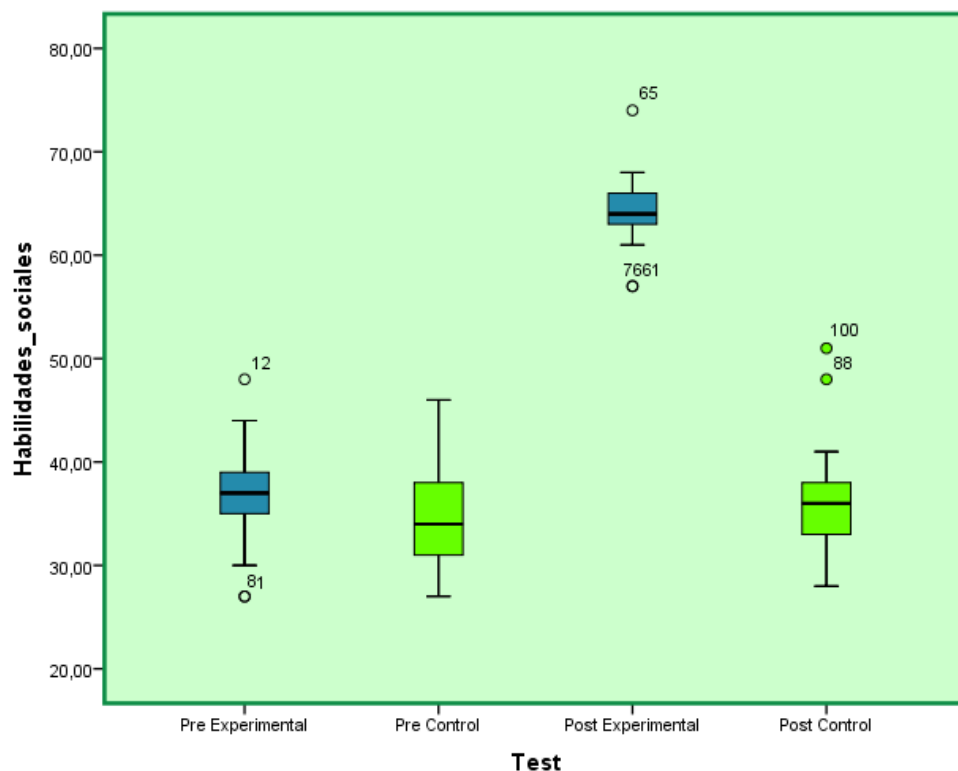


Figura 5. Diagrama de cajas y bigotes en medición pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del Callao, 2017.

Interpretación

En el presente diagrama de cajas y bigotes se observa que en un primer momento pre- test, las distribuciones son casi similares en los dos grupos, lo cual demuestra que no existen diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control; sin embargo, se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre-test y post-test del grupo control. En relación al post-test, se demostró que si existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control. Por tanto, se concluye que hay diferencias significativas entre el pre-test y post-test en el grupo experimental, cumpliéndose así las condiciones básicas que determinan la efectividad del programa juego dramático.

Contraste de hipótesis general: Habilidades Sociales

H₁: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.

H₀: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.

Regla de decisión:

Nivel de significación estadística $\alpha=0.05$, si $p < \alpha$ (**,000 < 0.05**) se rechaza la hipótesis nula

Tabla 12

Resultados estadísticos de rangos y el nivel de significación de prueba

Rangos						
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parametro	Valores
Habilidades sociales	Post	27	40,00	1080,00	U de Mann-Whitney	,000
	Experimental					
	Post Control	26	13,50	351,00	Z	-6,260
	Total	53			Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: SPSS

Interpretación: El valor de significancia obtenido o valor (P) = ,000 Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos afirmar que la aplicación del programa juego dramático mejora el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María, Callao 017.

Para conocer como iniciaron ambos grupos experimental y control en la primera dimensión de las habilidades sociales cognitiva en un pre-test se aplicó la prueba U de Mann-Whitney para dos muestras independientes, el cual se observó en dicho análisis, que el grupo experimental obtuvo una media de 15,07 y en relación al grupo control una media de 14,34. Con respecto a la desviación estándar que presentan los datos en su distribución se observa que la variabilidad en ambos grupos es similar, dado el valor grupo experimental fue de 2,40 mientras que el grupo control fue 2,39. Los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney indican que las diferencias entre ambos grupos no son significativas en el pre-test con un $(,200)$, es decir el valor de significancia $(,200)$ es muy superior a lo establecido que es $(0,05)$, cumpliéndose así la primera condición que implica la no existencia de diferencias significativas en ambos grupos a nivel del pre-test. Por otro lado, en el post-test se observó que el grupo experimental obtuvo una media de $(26,88)$ y en relación al grupo control $(14,88)$, existiendo diferencias significativas entre ambos grupos, vale decir que la dimensión cognitiva se incrementó significativamente en el grupo experimental debido a la aplicación del programa juego dramático y según la prueba estadística si el valor de significancia en este caso $(P=0,00<0,05)$, entonces se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 13

Estimación del estadístico de contraste para determinar el nivel de significación de la dimensión cognitiva antes y después de la aplicación del programa.

	GRUPO	N	Media	Desviación n Estándar
PRETES T	Grupo Experimental	27	15,07	2,40
	Grupo Control	26	14,34	2,39
POSTES T	Grupo Experimental	27	26,88	2,04
	Grupo Control	26	14,88	2,59

Fuente: Elaboración propia

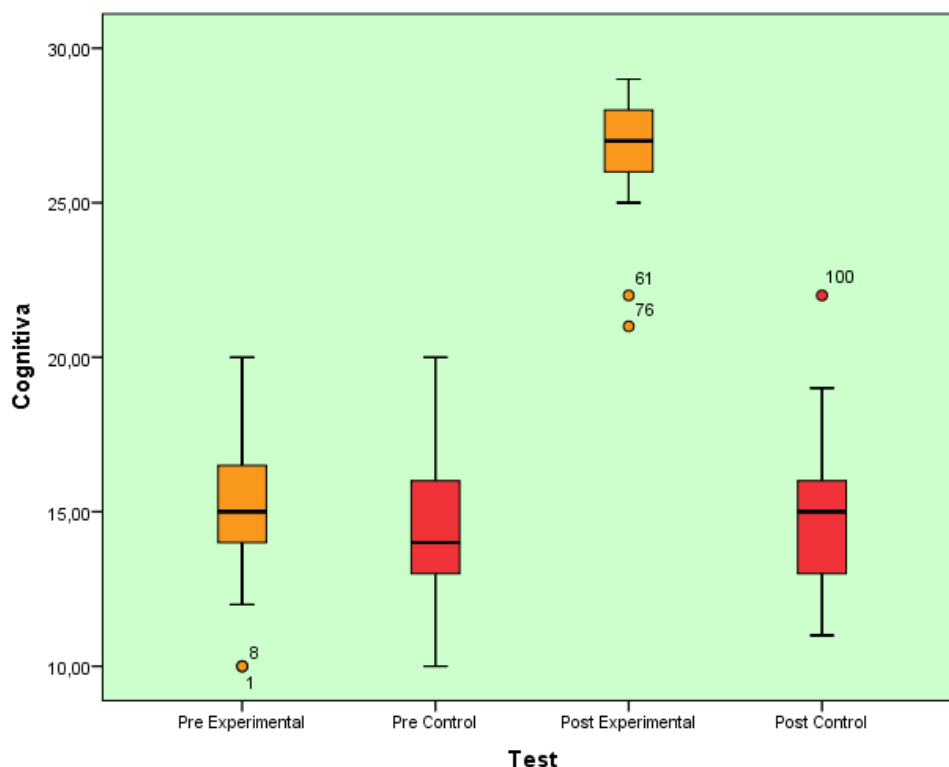


Figura 6. Diagrama de cajas y bigotes en medición pre y post test del desarrollo de la primera dimensión de las habilidades sociales Cognitiva en niños de cinco años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del Callao, 2017.

Interpretación

En el presente diagrama de cajas y bigotes se observa que en un primer momento pre- test, las distribuciones son casi similares en los dos grupos, lo cual demuestra que no existen diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control; sin embargo, se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre-test y post-test del grupo control. En relación al post-test, se demostró que si existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control. Por tanto, se concluye que hay diferencias significativas entre el pre-test y post-test en el grupo experimental, cumpliéndose así las condiciones básicas que determinan la efectividad del programa juego dramático.

Contraste de hipótesis: Habilidades sociales cognitiva

H1: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitiva en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.

H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitiva en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.

Regla de decisión:

Nivel de significación estadística $\alpha=0.05$, si $p < \alpha$ (**,000 < 0.05**) se rechaza la hipótesis nula

Tabla 14

Resultados estadísticos de rangos y el nivel de significación de prueba

Rango						
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Parametr o	Valore s
Cognitiv a	Test					
	Post Experimental	27	39,94	1078,50	U de Mann-Whitney	9,000
	Post Control	26	13,56	352,50	Z	-6,243
	Total	53			Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: Spss

Interpretación:

El valor de significancia obtenido o valor (P) = ,000 Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos afirmar que la aplicación del programa juego dramático mejora el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María, callao 017.

Asimismo, para conocer como iniciaron ambos grupos experimental y control en la dimensión de las habilidades sociales emocional en el pre-test se aplicó la prueba U de Mann-Whitney para dos muestras independientes, el cual se observó en dicho análisis, que el grupo experimental obtuvo una media de 8,81 y en relación al grupo control una media de 7,84. Con respecto a la desviación estándar que presentan los datos en su distribución se observa que la variabilidad en ambos grupos es similar, dado el valor grupo experimental fue de 1,44 mientras que el grupo control fue 1,43. Los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney indican que las diferencias entre ambos grupos no son significativas en el pre-test con un ($,007$), es decir el valor de significancia ($,007$) es superior a lo establecido que es ($0,05$), cumpliéndose así la primera condición que implica la no existencia de diferencias significativas en ambos grupos a nivel del pre-test.

Por otro lado, en el post-test se observó que el grupo experimental obtuvo una media de ($14,22$) y en relación al grupo control ($8,38$), existiendo diferencias significativas entre ambos grupos, vale decir que la dimensión emocional se incrementó significativamente en el grupo experimental debido a la aplicación del programa juego dramático y según la prueba estadística si el valor de significancia en este caso ($P=0,00<0,05$), entonces se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 15

Estimación del estadístico de contraste para determinar el nivel de significación de la dimensión emocional antes y después de la aplicación del programa.

	GRUPO	N	Media	Desviación n Estándar
PRETES T	Grupo Experimental	27	8,81	1,44
	Grupo Control	26	7,84	1,43
POSTES T	Grupo Experimental	27	14,22	1,36
	Grupo Control	26	8,38	1,55

Fuente: *Elaboración propia*

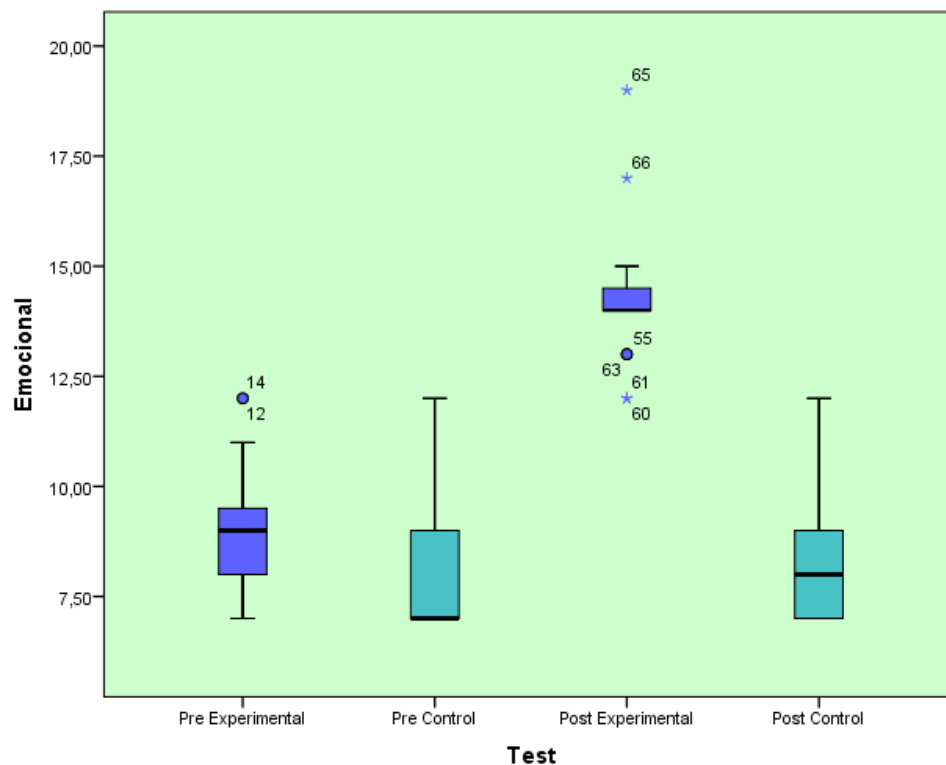


Figura 7. Diagrama de cajas y bigotes en medición pre y post test del desarrollo de la segunda dimensión de las habilidades sociales Emocional en niños de cinco años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del Callao, 2017.

Interpretación

En el presente diagrama de cajas y bigotes se observa que en un primer momento pre- test, las distribuciones son casi similares en los dos grupos, lo cual demuestra que no existen diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control; sin embargo, se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre-test y post-test del grupo control. En relación al post-test, se demostró que si existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control. Por tanto, se concluye que hay diferencias significativas entre el pre-test y post-test en el grupo experimental, cumpliéndose así las condiciones básicas que determinan la efectividad del programa juego dramático.

Contraste de hipótesis: Habilidades sociales emocional

H1: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocional en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.

H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocional en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.

Regla de decisión:

Nivel de significación estadística $\alpha=0.05$, si $p < \alpha$ (**,000 < 0.05**) se rechaza la hipótesis nula

Tabla 16

Resultados estadísticos de rangos y el nivel de significación de prueba

Rangos						
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parametr o	Valore s
Emocio nal	Post Experimen tal	27	39,96	1079,00	U de Mann- Whitney	1,000
	Post Control	26	13,54	352,00	Z	-6,332
	Total	53			Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: Spss

Interpretación:

El valor de significancia obtenido o valor (P) = ,000 Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos afirmar que la aplicación del programa juego dramático mejora el desarrollo de las habilidades sociales emocional en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María, Callao 017.

Por último, para conocer como iniciaron ambos grupos experimental y control en la dimensión de las habilidades sociales instrumental en el pre-test se aplicó la prueba U de Mann-Whitney para dos muestras independientes, el cual se observó en dicho

análisis, que el grupo experimental obtuvo una media de 13,22 y en relación al grupo control una media de 12,73. Con respecto a la desviación estándar que presentan los datos en su distribución se observa que la variabilidad en ambos grupos es similar, dado el valor grupo experimental fue de 1,76 mientras que el grupo control fue 1,80. Los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney indican que las diferencias entre ambos grupos no son significativas en el pre-test con un $(,279)$, es decir el valor de significancia $(,279)$ es superior a lo establecido que es $(0,05)$, cumpliéndose así la primera condición que implica la no existencia de diferencias significativas en ambos grupos a nivel del pre-test.

Por otro lado en el post-test se observó que el grupo experimental obtuvo una media de $(23,14)$ y en relación al grupo control $(12,96)$, existiendo diferencias significativas entre ambos grupos, vale decir que la dimensión instrumental se incrementó significativamente en el grupo experimental debido a la aplicación del programa juego dramático y según la prueba estadística si el valor de significancia en este caso $(P=0,00<0,05)$, entonces se rechaza hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 17

Estimación del estadístico de contraste para determinar el nivel de significación de la dimensión instrumental antes y después de la aplicación del programa.

	GRUPO	N	Media	Desviación Estándar
PRETES T	Grupo Experimental	27	13,22	1,76
	Grupo Control	26	12,73	1,80
POSTES T	Grupo Experimental	27	23,14	1,26
	Grupo Control	26	12,96	2,02

Fuente: *Elaboración propia*

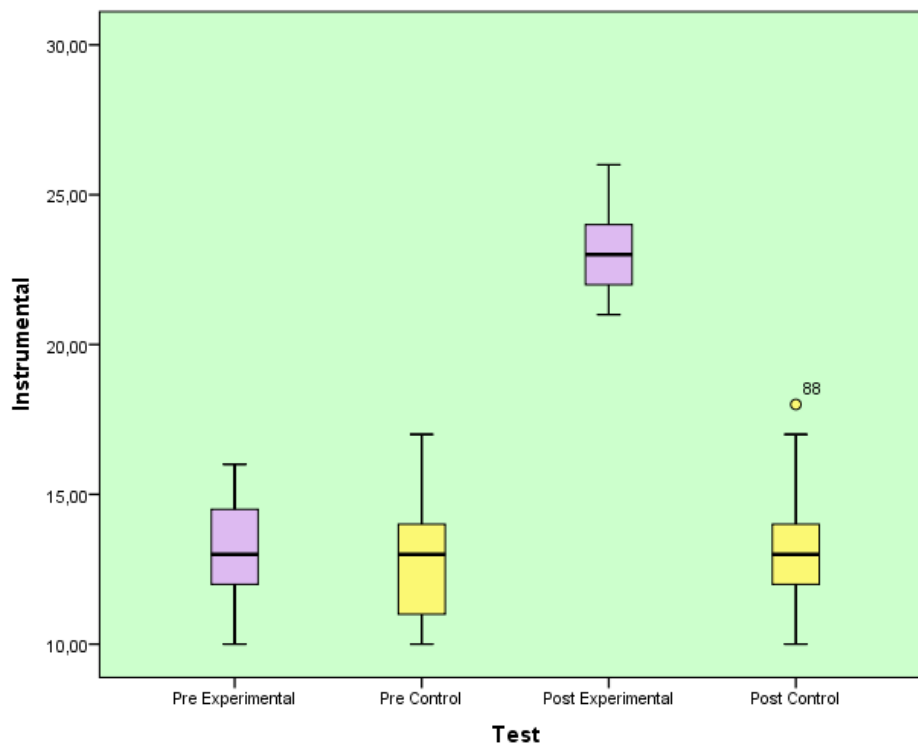


Figura 8. Diagrama de cajas y bigotes en medición pre y post test del desarrollo de la tercera dimensión de las habilidades sociales Instrumental en niños de cinco años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del Callao, 2017.

Interpretación

En el presente diagrama de cajas y bigotes se observa que en un primer momento pre- test, las distribuciones son casi similares en los dos grupos, lo cual demuestra que no existen diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control; sin embargo, se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre-test y post-test del grupo control. En relación al post-test, se demostró que si existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control. Por tanto se concluye que hay diferencias significativas entre el pre-test y post-test en el grupo experimental, cumpliéndose así las condiciones básicas que determinan la efectividad del programa juego dramático.

Contraste de hipótesis: Habilidades sociales instrumental

H1: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumental en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.

H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumental en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.

Regla de decisión:

Nivel de significación estadística $\alpha=0.05$, si $p < \alpha$ (**,000 < 0.05**) se rechaza la hipótesis nula

Tabla 18

Resultados estadísticos de rangos y el nivel de significación de prueba

Rangos						
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parametr o	Valores
Instrume ntal	Post Experimental	27	40,00	1080,00	U de Mann-Whitney	,000
	Post Control	26	13,50	351,00	Z	-6,289
	Total	53			Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: Spss

Interpretación:

El valor de significancia obtenido o valor (P) = ,000 Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos afirmar que la aplicación del programa juego dramático mejora el desarrollo de las habilidades sociales instrumental en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María, Callao 017.

Discusión

La investigación consistió en la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales, al mismo tiempo se aplicó un test (pre – test) (post – test) tanto al aula experimental y control, con el fin de poder evaluar a los niños. Donde posteriormente, se demostró que el Juego dramático influye significativamente en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales, para ello se corroboró cada uno de las hipótesis a través de la prueba U de Mann-Whitney que arrojó un $p < \alpha$; $.0000 < 0.05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

En cuanto la hipótesis general se obtuvo el valor $Z_c = -6,260$ por ello se rechaza la Hipótesis nula y aceptamos la Hipótesis de investigación esto demuestra que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener el valor $p < \alpha$; $.000 < 0.05$, ya que a través del procesamiento de datos, como resultado general de las habilidades sociales del pre – test en el aula experimental, el 96,3% de los niños se encontraron en el nivel de inicio y solo el 3,7% en el nivel de proceso. Asimismo, en el aula de control, el 96,2% de los niños se encontraron en el nivel de inicio y el 3,8% en el nivel de proceso. Después de la ejecución del programa juego dramático, en la evaluación del post – test en el aula experimental se obtuvo que el 40,7% de los niños se encuentra en proceso, asimismo el 59,3% de los niños se encuentra en logro. Mientras que, los resultados que se obtuvieron del aula control fue que el 92,3% aún continuaba en el nivel de inicio y solo el 7,7% estaba en proceso. Estos resultados resaltan la influencia significativa del programa Juego dramático en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa N° 84 Niña María del Callao, 2017. Dichos resultados son similares a lo encontrado por Llanos (2006) en su tesis doctoral “Efectos de un programa de enseñanza en Habilidades sociales”, a través de la prueba de Mann-Whitney, analizó diferencias producidas después de la aplicación del programa en ambos grupos experimental y control. Los resultados demostraron que el grupo experimental obtuvo significativamente puntuaciones más altas que el grupo control en las sub escalas de competencia social (relación con sus iguales y socialización). Por tal efecto, los niños aumentaron su competencia en compartir más con sus compañeros y resolver

problemas; reduciendo comportamientos negativos en la socialización, mejorando las relaciones interpersonales de los infantes e incrementaron sus habilidades sociales. Esto es congruente con los resultados obtenidos, puesto que en el grupo experimental el 92.6% logro desarrollar sus habilidades cognitivas en relación a la resolución de problemas y compartir. Sin embargo, en el grupo control solo el 15,4% logro desarrollar las habilidades cognitivas. Rectificando los resultados por Llanos, el programa juego dramático favoreció el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas e instrumentales en los niños. De esta misma manera, el programa juego dramático confirma que las habilidades sociales se fortalecen y mejoran a partir de intervenciones didácticas permitiendo potenciar la capacidad de establecer relaciones de manera adecuada con sus pares y su entorno. La aplicación del programa generó cambios positivos en todas sus dimensiones ya que el 59.3% logro mejorar el desarrollo de sus habilidades sociales tras la aplicación de sesiones basadas en juegos dramáticos. Tal como sustenta Monjas (1998. p.34), que las habilidades sociales no mejoran solo por la observación ni por conceptos brindado por el docente; porque se necesita actividades didácticas para una intervención directa entre docente y alumno favoreciendo a la modificación y al entrenamiento del comportamiento interpersonal. Lo cual implica planificar actividades y estrategias didácticas que potencien el desarrollo social de los niños.

Del mismo modo, Acaro (2016), en su proyecto de tesis “El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la IE Marvista – Paita, 2016”. Cuyos resultados arrojaron puntuaciones bajas en el nivel de socialización de los niños de 5 años en el pre test. Luego, el nivel de socialización de los niños de 5 años incremento en el pos test, así se verificó al procesar los resultados, encontrando puntuaciones favorables en las dimensiones de la socialización, es decir, que la aplicación del juego dramático (Juego simbólico, juego de roles, juego con títere y juegos teatrales) favorece de manera considerable a mejorar la socialización en los niños, ya que hubo un incremento significativo en la disposición para integrarse al grupo, adaptarse al mismo y aceptar a los demás , también aprendieron a ser más comunicativos al interactuar con los demás. Dichos resultados coinciden con el presente estudio, porque el programa se basa en las cuatro formas de juego dramático. Asimismo, durante el pre test se obtuvo puntuaciones bajas en todas sus dimensiones (Cognitiva, emocional e

instrumental) y en el pos test, las puntuaciones incrementaron en todas sus dimensiones tras la aplicación del programa. Demostrando la influencia significativa que tiene el programa juego dramático al mejorar el desarrollo de las habilidades sociales. De esta manera, se evidencia que la aplicación de programas genera cambios significativos en la adquisición de las habilidades sociales. Por tanto, la socialización es fundamental en el desarrollo de todo infante, se inicia en la familia pero se desarrolla en la escuela porque el niño tiene la necesidad de adaptarse e integrarse, al mismo tiempo aprender a convivir y mantener una comunicación asertiva con los demás. Tales resultados se respaldan por Solano y Montovani (2012, p.17) quienes afirman que mediante el juego los niños interactúan con sus iguales lo cual permitirá que potencien su aprendizaje y a su vez enriquezcan sus conocimientos con las experiencias de los demás. A mayor interacción del niño con sus pares aumenta la adquisición de sus saberes. Del mismo modo, Riviere es citado por Patricia Sarle (2008, p. 17), acierta que para Vigostky el juego dramático es una actividad guiada internamente por el mismo infante creando escenarios imaginarios, permitiendo en el niño desprenderse de su realidad para hacerlo a su manera y al mismo tiempo fortaleciendo sus relaciones interpersonales.

En cuanto las hipótesis específicas de la primera dimensión, tuvo el valor $Z_c = -6,260$ por ello se acepta la hipótesis alterna esto demuestra que la aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017. Respecto a los resultados obtenidos en el pos test del aula experimental por la dimensión habilidades sociales cognitiva el 7.4% de niños se encuentra en la escala de a veces lo hace, y el 92,6% de los niños se encuentran en la escala de si lo hace. Evidenciando el efecto positivo que produce el programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas, es decir, en la capacidad de resolución de problema y reconocer sus preferencias. Este estudio coincide con Salamanca (2012) en su trabajo de especialización “Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego” estableció como objetivo general implementar un proyecto para el desarrollo de las habilidades sociales (Comunicación y resolución de conflictos). Concluyo que el 60% de los niños expresa lo que le gusta y le disgusta; y a un 40% no logra expresar sus preferencias; asimismo un 80% no logra resolver un conflicto

durante el juego. Es decir, esta investigación potencio en los niños la capacidad de expresar lo que piensan y sienten; y lograr desarrollar la comunicación y resolución de conflictos como habilidades sociales. Esta investigación presenta similitud con el presente estudio, porque después del post – test un 92,6 % de los niños alcanzo la escala de si lo hace, logrando expresar sus preferencias de manera adecuada y también proponer soluciones ante los conflictos presentados; mientras un 7,4% de los niños presento cierta dificultad al momento de expresar y proponer soluciones, El juego dramático permite la resolución de los conflictos de manera asertiva entre los participantes, la cual favorece a incrementar aprendizajes en base a las relaciones interpersonales. Para fundamentar estos resultados Peñafiel y Serrano (2001, p.29) afirma que las habilidades cognitivas son aquellas relacionadas a los aspectos psicológicos, las relacionadas con el “pensar”, Algunos ejemplos son; Identificación de sus necesidades, preferencias, sus gustos y deseos en uno mismo y de los demás, discriminación e identificación de conductas socialmente deseables, habilidades para la resolución de problemas mediante el uso de pensamiento alternativo, consecuencial y relacional. Esto se observó al realizar el programa juego dramático, lo cual permitió mejorar las habilidades sociales cognitiva reconociendo sus gustos y preferencias, buscando propuestas para los conflictos, favoreciendo a sus relaciones interpersonales de los niños, De la misma manera, Segura (2002, p 30) sostiene que las habilidades sociales son destrezas que posibilita la relación interpersonal, de forma asertiva y no agresiva ni inhibida, esas conductas hábiles requieren, unas capacidades cognitivas (como por ejemplo tener pensamiento alternativo, consecuencial y sobre todo de perspectiva, que significa saber ponerse en el lugar de otro).

En cuanto las hipótesis específicas de la segunda dimensión, tuvo el valor $Z_c = -6,332$ por ello se acepta la hipótesis alterna esto demuestra la influencia significativa que presenta la aplicación del programa Juego dramático en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales emocional en niños de cinco años de la institución educativa N° 84 Niña María del Callao, 2017. Asimismo, arrojo como resultados, que los niños se encontraron 92,6% que no lo hace y un 7,4% a veces lo hace. Posteriormente, los puntajes incrementaron en el aula experimental mientras que el aula control obtuvo los mismos resultados en la evaluación del pre – test. De modo similar, Andrade (2004) en su proyecto de investigación “El

desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático, un estudio en niños de cinco años”, obtuvo como resultados en relación al manejo de emociones de la capacidad de los niños para expresar sus emociones, el 74% de ellos lo hicieron dirigiéndose a la docente y a sus compañeros, y el 28,1% se dirigieron a la docente. Concluyendo, que hay un manejo y regulación de las emociones a causa del juego dramático. Estos resultados se aproxima con los porcentajes obtenidos del presente trabajo ya que en la evaluación de post- test en el aula experimental de la segunda dimensión basada en la expresión de sus emociones, el 92,6% de niños se encuentra en a veces lo hace, y el 7,4% de los niños se encuentran en si lo hace. En otras palabras, los niños no lograron obtener puntuaciones altas a diferencia de la investigación realizada por Andrade, sin embargo, si hubo cambios significativos ya que los estudiantes en el pre test obtuvieron puntuaciones bajas, después de la aplicación, del programa obtuvieron mejores puntuaciones en la escala de a veces lo hace. Asimismo, Ballena (2010) sustenta que el niño necesita mantener vínculos afectivos no sólo con su familia sino también con las personas que lo rodean, para lograr el desarrollo de su seguridad, expresar sus sentimientos, conocerse, confiar en sí mismo y desarrollar su autoestima. En este sentido, existieron factores que no permitieron el óptimo desarrollo de esta dimensión, uno de ellos fue el tiempo, ya que las sesiones del programa requerían de más tiempo al momento de su ejecución. Cabe señalar, que las habilidades sociales emocionales si mejoraron pero no en su totalidad, lo cual indica que invertir mayor tiempo en las sesiones mejoraría aún más esta dimensión. Otro factor que influyó fue que la investigación de Andrade se realizó en centros de educación inicial que emplean al juego dramático como estrategia pedagógica en su propuesta educativa. Mientras que en este estudio, se llevó a cabo en una institución nacional bajo otro enfoque. Y el factor más importante, el acompañamiento de los padres hacia sus hijos. De igual manera, Adam, Cella, Codina & Darder (2003) respalda lo que dice Ballena (2010) es de suma importancia el desarrollo de las habilidades sociales emocional teniendo en cuenta las piezas fundamentales, ya que cada una de ellas está interrelacionadas para lograr una adecuada aceptación de las emociones propias y de los demás. Por ejemplo, los niños que aún no logran expresar sus emociones es consecuencia de no haber desarrollado su tornillo interior, porque el colchón

afectivo, en este caso la familia lo sobreprotege limitando al motor emocional. Posteriormente, presentaran dificultades para crecer afectivamente, para aceptar frustraciones, para sentirse personas autónomas incapaces de asumir responsabilidades.

En cuanto las hipótesis específicas de la tercera dimensión, tuvo el valor $Z_c = -6,289$ por ello se acepta la hipótesis alterna esto demuestra la influencia significativa que presenta la aplicación del programa Juego dramático en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales instrumental en niños de cinco años de la institución educativa N° 84 Niña María del Callao, 2017. En cuanto, a los resultados después de la aplicación del programa juego dramático, se obtuvo del post- test en el aula experimental el 70,4% de niños se encuentra en la escala de a veces lo hace, y el 29,6% de los niños se encuentran en la escala de si lo hace. Los hallazgos se confirman con Rodríguez (2015) en su tesis "Taller mi mundo feliz de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa particular Mi Casita – Trujillo. Se obtuvo como resultado que en el post test en la dimensión habilidades básicas de interacción social, el 65% se ubica en el nivel regular y el 35 % en bueno; la segunda dimensión habilidades para hacer amigos, el 60% logro un nivel regular y el 40% bueno. Esto es congruente con los resultados obtenidos porque después del post- test en relación a la dimensión habilidades sociales instrumental los niños logran comunicarse espontáneamente potenciando la comunicación verbal y no verbal, facilitando establecer más relaciones interpersonales. Ya que el 70,4% de niños se encuentra en la escala de a veces lo hace, y el 29,6% de los niños se encuentran en la escala de si lo hace. Para el proceso de socialización, requiere de una buena comunicación verbal y no verbal que favorezca a las interacciones entre los demás, sin necesidad de emplear la comunicación agresiva. Acorde con Bandura, 1977. p.34). Estas habilidades se desarrollan durante todo el proceso de socialización, partiendo desde la interacción con otras personas y da la posibilidad principalmente por los siguientes mecanismos: aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por observación, aprendizaje verbal y aprendizaje por retroalimentación interpersonal

Conclusiones

Después de analizar los resultados de las habilidades sociales que se han obtenido, se plantean las siguientes conclusiones:

Primera

El programa juego dramático influye significativamente ($\text{sig} = ,000$) en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María – Callao, 2017.

Segunda

La aplicación del programa juego dramático influye en el desarrollo de las habilidades sociales cognitiva, significativamente ($\text{sig} = ,000$) en los niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María – Callao, 2017.

Tercera

La aplicación del programa juego dramático influye en el desarrollo de las habilidades sociales emocional, significativamente ($\text{sig} = ,000$) en los niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María – Callao, 2017.

Cuarta

La aplicación del programa juego dramático influye en el desarrollo de las habilidades sociales instrumental, significativamente ($\text{sig} = ,000$) en los niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María – Callao, 2017.

Recomendaciones

Dentro del presente trabajo se desea que exista una mejora continua. Por tanto, se recomienda a los maestros e interesados, los siguientes puntos:

- a. Se recomienda a los docentes implementar en su práctica pedagógica estrategias didácticas como programas, que permitan potenciar y desarrollar diferentes habilidades para la vida.
- b. Se sugiere a los docentes emplear en su práctica pedagógica el programa juego dramático, como estrategia didáctica que impulse a mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, y que este programa sean aplicadas a lo largo del año escolar, donde fortalezca las habilidades sociales cognitiva, emocional e instrumental.
- c. Se recomienda fortalecer los lazos afectivos entre padres e hijos, a través de actividades que involucren la participación de ambos, para que de esta forma el niño mejore sus habilidades sociales, y pueda demostrar buenas actitudes entre sus compañeros, y así responder eficientemente los dilemas que se le presente.
- d. Los docentes deben propiciar espacios de recreación para juegos dramáticos, con el propósito de incentivar la manifestación de las expresiones del niño permitiendo desarrollar en ellos la comunicación verbal y no verbal.
- e. Se sugiere investigar en base a los resultados obtenidos sobre la influencia del juego dramático para mejorar las habilidades sociales emocionales e instrumentales en los infantes, porque son dimensiones complejas de comprender en el ser humano.

Bibliografía

- Acaro, A. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la IEP Marvista*. Universidad Católica los Angeles - Chimbote, Educación, Piura.
- Adam, E., Cela, J., Codina, T., & Darder, P. (2003). *Emociones y educación* (primera ed.). Caracas, Venezuela: Laboratorio educativo. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=rQ2mZWoznFcC&pg=PA45&dq=expresar+emociones+en+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwifserc_bPXAUEgZAKHSoxCHwQ6AEIMDAC#v=onepage&q&f=false
- Ander, E. (1993). *La planificación educativa*. Magisterio del Río de la Plata.
- Andrade, M. (2004). *El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático. Un estudio en niños de cinco años*. Proyecto: Investigación para una mejor educación, Lima.
- Antuña, D. R. (2011). *Habilidades sociales y dinamización de grupo*.
- Ballena, A. (2010). *Habilidades Sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red N°4 del distrito del Callao*. Tesis para optar el grado académico de Maestro, Universidad San Ignacio de Loyola, Facultad de Educación, Lima. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1089/1/2010_Ballena_Habilidades%20sociales%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%20cinco%20a%C3%B1os%20de%20instituciones%20educativas%20de%20la%20red%20n%C2%B0%204%20del%20distrito%20Callao.pdf
- Balluerka, N., & Isabel, V. A. (2002). *Diseños de Investigación Experimental en Psicología*. Madrid: PEARSON EDUCACIÓN.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación para administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Segunda ed.). México: Pearson educación. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=h4X_eFai59oC&printsec=frontcover

&dq=metodologia+de+la+investigacion&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiXlbWq9uHWAhWGC5AKHaM4CBkQ6AEIKzAB#v=onepage&q=metodologia%20de%20la%20investigacion&f=false

Bisquerra, R. (2009). *Metodologia de la Investigacion Cientifia* (Segunda ed.). Madrid, España: LA MURALLA.

Blanchard, M. (2007). *Propuestas metodologicas para profesores exitosos*. NARCEA, S.A. EDICIONES.

Bonvecchio, M., & Maggioni, B. (2006). *Evaluacion de los Apendizajes: Manual para docentes* (segunda ed.). Novedades Educativas.

Brown, G. (1999). *Conferencias sobre muestreo. Oficina de censos de los estados unidos*. Bogota.

Camacho, C. (19 de junio de 2015). Obtenido de Documents.mx: <http://documents.mx/documents/antologia-1-la-grafomotricidad-en-el-nivel-inicial.html>

Carranza, K., & Sotero. (2009). Influencia del taller representando a mis personajes favoritos basado en la dramatizacion de cuentos infantiles para mejorar la expresion oral de los niños.

Cegarra, J. (2012). *Los Metodos de Investigacion*. Madrid: Ediciones Diaz de Santos.

Cruz, C., Olivares, S., & Gonzalez, M. (2014). *Metodologia de la investigacion*. Mexico: Grupo editorial patria. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=8uLhBAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodologia+de+la+investigacion&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjjpZWig-LWAhWBfZAKHTIaA6Q4ChDoAQhLMAc#v=onepage&q&f=false>

De la Portilla, S. (2006). *Bases teoricas de la psiquiatria infantil* (Primera ed.).

Deza, & Oyola. (2009). *Grafomotricidad y aprestamiento a la lecto- escritura*. Tesis para optar el grado de magister, Universidad Cesar Vallejo, lima.

- Fidias, A. (1999). *El proyecto de Investigacin, Guia para su elaboracion* (tercera ed.). Caracas: Episteme.
- Fidias, A. (1999). *El proyecto de Investigacion. Guia para su elaboracion* (Tercera ed.). Caracas: Episteme.
- Garcia, D. (2010). *Estudio sobre la asertividad y habilidades sociales en el alumnado de Educacion Social*. Universidad de Huelva. Revista de educacion.
- Garza, G. C. (1971). *El Juego: Debates y Aportes desde la didactica. La educacion en los primeros años*. Ediciones Novedades Educativas.
- Goroskieta, V. (s.f.). *Habilidades Sociales*. Escuela Nicasio Landa.
- Hernandez, B. (2001). *Tecnicas estadísticas de investigacion social*. Madrid, España: Diaz Santos.
- Hidalgo, & Bailon. (2013). *Relación entre la Grafomotricidad y el desarrollo de la escritura*. Tesis para optar el grado de magister, Universidad Cesar Vallejo, Pativilca.
- Hoz, V. G., Fontan del Junco, M., Rodriguez Gullen, L., & Motos Teurel, T. (1996). *Enseñanzas Artísticas y Técnicas*. EDICIONES RIALP S.A MADRID.
- Jimenez, C. H. (2003). *La planificacion y admistracion de procesos de la Educacion*. Editorial Universidad estatal a distancia.
- Kiessling, C., & Ribeiro, C. (2015). *El juego Dramatico en Educacion Inicial*. Universidad Internacional de la Rioja.
- Landeau, R. (2007). *Elaboracion de trabajos de investigacion* (Primera ed.). Alfa.
- Leonardi, J. (2015). *Educacion emocional en la primera infancia: Analisis de un programa de conocimiento emocional, en niñas y niños de cinco años en un Jardin de Infantes Publico de Montevideo*. Universidad de la Republica .
Obtenido de http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_-julieta_leonardi_2015-.pdf

- Llancari. (2013). *Efecto de Montessori sobre la grafomotricidad*. . Tesis para optar el grado de magister, Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Llanos, C. (2006). *Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales*. Obtenido de <https://hera.ugr.es/tesisugr/15885574.pdf>
- Lopez, F. (s.f). *La formación de los vinculos sociales*.
- Manzanares, L., & Rodriguez, G. (2014). *Efectos de un programa de titeres en el desarrollo de la expresion y compresnion oral de los niños y niñas de 5 años de la institucion educativa inicial N°178 Lily Vasquez Ribeyro, del distrito de Belen*. Universidad nacional de la amazonia peruana, Departamento academico de ciencias de la educacion , Iquitos. Obtenido de http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4057/Lesly_Tesis_T%C3%ADtulo_2014.pdf.pdf?sequence=1
- Mariela, A. F. (2004). *El desarrollo de la Habilidad para resolver conflictos interpersonales a traves de juego dramatico: Un estudio en niños de cinco años*. PROYECTO: INVESTIGACION PARA UNA MEJOR EDUCACION, Lima.
- MINEDU. (2002). *Plan de Accion por la Infancia Adolescencia 2002 - 2010*.
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*.
- Ministerio de Salud. (2006). *Modelo de abordaje de la prooción de la salud en el Perú*:. Lima.
- Monjas, I. (1998). *Las habilidades sociales en el currículo*. Secretaria general tecnica.
- Moreno, G. (2000). *Introduccion a la Metodologia de la Investigacion Educativa II*. Guadalajara: Progreso, S,A. de C.V.
- Moron, C. (2011). El juego dramatico en educacion infantil. *Temas para la Educacion: Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 6.
- Morrison, G. (2005). *Educacion Infantil* (novena ed.). PEARSON EDUCACION.
- Naghi, M. (2005). *Metodologia de la Investigacion* (segunda ed.). Mexico.

- Navarro, R., & Mantovani, A. (2009). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Granada: Octaedro Andalucía.
- Navarro, R., & Mantovani, A. (2009). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Granada: Octaedro Andalucía.
- Ortiz, F. (2004). *Diccionario de metodología de la investigación científica*. México: LIMUSA. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=3G1fB5m3eGcC&pg=PA113&dq=qu+es+muestreo&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjle-XiuLWAhVMhZAKHR-7Ah4Q6AEIQjAF#v=onepage&q&f=false>
- Oviedo, H., & Campo, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXIV(4), 572-580.
- Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R. (2001). *Psicología del desarrollo* (Octava ed.).
- Peñafiel, E., & Serrano, C. (2001). *Habilidades Sociales*. Editex.
- Peñafiel, E., & Serrano, C. (2010). *Habilidades Sociales*. Editex.
- Rodríguez Moguel, E. (2005). *Metodología de la Investigación*. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Rodríguez, I. (2015). *Taller Mi mundo feliz de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa particular Mi Casita*. Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo.
- Salamanca, J. (2012). *Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego*. Trabajo de grado de especialización, Universidad pedagogía nacional, Bogotá.
- Sarle, P. (2001). *Enseñar en clave de juego*. Noveduc libros.
- Sarle, P. (2008). *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos*. (primera ed.). Buenos Aires: Argentina: Novedades educa.
- Sarle, P. M. (s.f.). *Juego y Aprendizaje Escolar: Los Rasgos del juego en educación Infantil*. Buenos Aires: Ediciones NOVEDADES EDUCATIVAS.

- Sarle, P., Rodriguez, E., & Rodriguez, I. (2014). *El juego en el Nivel Inicial. El juego dramático, Princesas, príncipes, caballeros y castillos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: UNICEF Argentina.
- Segura, M. (2002). *SER PERSONA Y RELACIONARSE. Habilidades cognitivas y sociales, y crecimiento moral*. NARCEA S.A EDICIONES.
- Solano, R. N., & Mantovani, A. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años* (primera ed.). Octaedro Andalucía.
- Venegas, F., García, M. d., & Venegas, A. M. (2013). *El juego Infantil y su metodología*. IC Editorial.
- Vived Conte, E. (2011). *Habilidades sociales, autonomía personal y autorregulación*. España: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Vived, E. (2011). *Habilidades Sociales, autonomía personal y autorregulación*. Zaragoza: Prensaoza Universitarias de Zara.

ANEXOS

Anexo 01

ESCALA VALORATIVA SOBRE HABILIDADES SOCIALES

FINALIDAD: El presente instrumento tiene como objetivo medir las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.N° 84 N° 84 Niña Maria - Callao, 2017.

DATOS GENERALES:

Nombre..... Aula.....

INSTRUCCIONES: MARCA CON UN ASPA (X) SEGÚN LAS CATEGORÍAS

1	2	3
No lo hace	A veces lo hace	Si lo hace

COMPONENTE 1: CONGNITIVO

N°	ÍTEMS	(3)	(2)	(1)
01	Reconoce al personaje que más le agrada del cuento.			
02	Representa a su personaje favorito del cuento.			
03	Identifica las causas del desenlace de un cuento			
04	Propone diferentes desenlace final de un cuento			
05	Representa el rol en función al personaje elegido			
06	Imita las acciones que realiza su personaje elegido del cuento			
07	Identifica las acciones del personaje elegido que más le agrade			
08	Participa en la organización del ambiente de acuerdo al tema propuesto			
09	Propone soluciones a conflictos durante el juego dramático			
10	Comparte los materiales con sus compañeros durante la organización del ambiente			

COMPONENTE 2: EMOCIONAL

N°	ÍTEMS	(3)	(2)	(1)
11	Demuestra naturalidad al momento de representar a su personaje favorito.			
12	Actúa de manera segura cuando representa a su personaje favorito			
13	Sonríe cuando recibe elogios de sus compañeros.			
14	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos agradables como (alegría, felicidad)			
15	Expresa adecuadamente sus emociones desagradables como (Tristeza, enfado)			
16	Expresa las emociones del personaje elegido cuando actúa			
17	Comunica sus quejas sin agresión			

COMPONENTE 3: INSTRUMENTAL

N°	ÍTEMS	(3)	(2)	(1)
18	Se comunica espontáneamente con sus compañeros cuando actúa en el cuento			
19	Mantiene la conversación con su compañero al momento de actuar			
20	Utiliza un tono de voz adecuado cuando dialoga con sus compañeros al momento de la representación.			
21	Pronuncia con claridad los diálogos del guion del cuento.			
22	Realiza gestos faciales cuando actúa			
23	Hace cambios de voz según el personaje elegido			
24	Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo según las acciones de su personaje elegido			
25	Mantiene la mirada fija con su compañero cuando actúan			
26	Escucha a sus compañeros cuando están actuando.			
27	Improvisan diálogos sobre los temas propuestos.			

Anexo 02

FICHA TÉCNICA

1) Nombre: Escala para medir las habilidades sociales

2) Autor: Zoraida Marisol Flores Yarleque

3) Objetivo: Demostrar los efectos de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 NIÑA MARIA del distrito del callao del año 2017.

4) Lugar de aplicación: I.E.I. N° 84 Niña Maria- callao.

5) Forma de aplicación: Directa

6) Duración de la aplicación : 30´

7) Descripción del instrumento: Este instrumento es una escala para medir las habilidades sociales de forma individual para niños y niñas de 5 años que consta de 27 Items .La evaluación es descriptiva literal de la aplicación del programa en el desarrollo de las habilidades sociales en sus tres dimensiones: cognitiva, emocional e instrumental, se plantea interrogación , buscando respuesta interactuando con el programa el juego dramático para mejorar las habilidades sociales. Los Items se presenta en forma de valoración 1,2,3 lo cual se irá registrando la respuesta con un aspa .

8) Procedimiento de puntuación: La escala de registro individual es utilizada durante la aplicación, es útil para ir registrando las respuestas anotando un aspa en el interior del recuadro correspondiente a la fila. Una vez finalizada la aplicación, se utilizará la hoja de corrección y puntuación.

Con respecto a la calificación, debemos precisar que la puntuación de cada ítems es descriptiva literal.

Anexo 03. Confiabilidad del instrumento

*CONFIABILIDAD (4).sav [Conjunto_de_datos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 29 de 29 variables

	ID	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	It
1	1	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si
2	2	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	no lo hace	si lo hace	aveces lo h...	no lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	ave
3	3	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	ave
4	4	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	ave
5	5	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si
6	6	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si
7	7	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si
8	8	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	ave
9	9	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	no lo hace	aveces lo h...	no lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si
10	10	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	no lo hace	no lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si
11	11	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si
12	12	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	ave
13	13	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si
14	14	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si
15	15	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

*CONFIABILIDAD (4).sav [Conjunto_de_datos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 29 de 29 variables

	m13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25	Item26	Item27	Item28
1	s lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	no lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	no lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	no lo hace	aveces lo h...
2	hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	no lo hace	no lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	no lo hace	aveces lo h...	no lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...
3	hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...
4	s lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	no lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	no lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace
5	hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...
6	hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...
7	s lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	no lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...
8	hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...
9	s lo h...	aveces lo h...	si lo hace	no lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	no lo hace	aveces lo h...
10	s lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	no lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	no lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...
11	s lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace
12	hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	no lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...
13	s lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...
14	s lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...
15	hace	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	si lo hace	si lo hace	si lo hace	aveces lo h...	no lo hace
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																

Vista de datos Vista de variables

Anexo 04. Escala valorativa descriptiva por dimensions de Variables

Escala de puntuación es la siguiente.

PUNTAJE	NIVEL	DESCRIPCIÓN
27 - 45	INICIO	Los niños/as cuyo puntaje total se encuentra comprendida en esta escala, es porque carece de habilidades sociales con sus compañeros
46 - 63	PROCESO	Los niños/as cuyo puntaje total se encuentra comprendida entre esta escala se encuentran en evolucion del desarrollo de las habilidades sociales , pero aun presenta dificultades
64 -81	LOGRO	Los niños/as cuyo puntaje se encuentra comprendida entre esta escala, es porque ha alcanzado a desarrollar las habilidades sociales con sus compañeros

Por Dimensiones

Cognitiva

PUNTAJE	NIVEL	DESCRIPCIÓN
10- 16	No lo Hace	Los niños/as cuyo puntaje obtenienen total se encuentra comprendida entre estos intervalos carecen de habilidades sociales cogitvias, porque tienen dificultad para buscar soluciones ante un problema
17 - 23	Avecas lo hace	Los niños/as cuyo puntaje total se encuentra comprendida entre esta escala se encuentran en la capacidad de desarrollar algunas habilidades sociales cognitivas
24 - 30	Si lo hace	Los niños/as cuyo puntaje se encuentra comprendida entre esta escala demuestra capacidad para la resolucion de problemas, y esta apto para desrrollar las habilidades sociales emocionales

Emocional

PUNTAJE	NIVEL	DESCRIPCIÓN
7 - 11	No lo Hace	Los niños/as cuyo puntaje obtenien total se encuentra comprendida entre estos intervalos carecen de habilidades sociales emocionales, pues le cuesta expresar sus sentimientos y emociones ante los demas.
12 - 16	A veces lo hace	Los niños/as cuyo puntaje total se encuentra comprendida entre esta escala se encuentran en la capacidad de desarrollar algunas habilidades sociales emocionales, pues con dificultad expresa sus emociones y sentimientos
17-21	Si lo hace	Los niños/as cuyo puntaje se encuentra comprendida entre esta escala demuestran dominio de esta habilidad, porque expresan sus emociones y sentimientos sin temor, y estn aptos a desarrollar las habilidades sociales instrumentales.

Instrumental

PUNTAJE	NIVEL	DESCRIPCIÓN
10- 16	No lo Hace	Los niños/as cuyo puntaje obtenien total se encuentra comprendida entre estos intervalos carecen de habilidades sociales instrumentales, pues no comunican su ideas y opiniones
17 - 23	A veces lo hace	Los niños/as cuyo puntaje total se encuentra comprendida entre esta escala se encuentran en la capacidad de desarrollar algunas habilidades sociales instrumentales, pues con dificultad manifiestan sus ideas
24 - 30	Si lo hace	Los niños/as cuyo puntaje se encuentra comprendida entre esta escala demuestran un buen desempeño de las habilidades sociales instrumentales, pues con facilidad se comunican con los demás

Escala descriptiva valorativa

Dimension cognitiva

Categoría	SI LO HACE	A VECES LO HACE	NO LO HACE
Reconoce al personaje que mas le agrada del cuento	Menciona de manera espontanea los personajes que le gusta del cuento.	Menciona con los personajes que le gusta del cuento	Tiene dificultad al mencionar quien es el personaje que le gusta del cuento
Representa a su personaje favorito del cuento.	Se disfraza y actua de su personaje favorito del cuento	Le cuesta disfrazarse del personaje del cuento	Tiene dificultad para disfrazarse del personaje del cuento
Identifica las causas del desenlace de un cuento	Describe con facilidad cual es el conflicto del cuento cuando se le pregunta	Describe algunos conflictos del cuento cuando se le pregunta.	El niño presenta inseguridad al describir el conflicto del cuento
Propone diferentes desenlace final de un cuento	Menciona con seguridad y coherencia como le hubiese gustado que finalice el cuento	Menciona con poca coherencia como le hubiese gustado que finalice el cuento	Menciona un desenlace que no guarda relacion con el cuento
Representa el rol en función al personaje elegido	Realiza los roles de los personajes con facilidad	En ocasiones realiza los roles de los personajes	Es timido e inseguro al realizar los roles de los personajes
Imita las acciones que realiza su personaje elegido del cuento	Imita acciones del personaje del cuento con dominio escénico	Imita algunas acciones del personaje del cuento	Tiene inseguridad al imitar las acciones del personaje del cuento
Identifica las acciones del personaje elegido que más le agrade	Menciona con facilidad todas las acciones que le gusta del personaje	Menciona algunas acciones que le gusta del personaje	Tiene diicultad al mencionar las acciones que le gusta del personaje
Participa en la organización del ambiente de acuerdo al tema propuesto .	Colabora con sus compañeros a construir la escenografia en relacion al tema propuesto.	En ocasiones colabora con sus compañeros a construir la escenografia en relacion al tema propuesto	No colabora con sus compañeros a construir la escenografia en relacion al tema propuesto
Propone soluciones a conflictos durante el juego dramático .	Propone sugerencias para resolver problemas presentados en el juego dramatico con sus compañeros	Propone sugerencias para resolver algunos problema presentados en el juego dramatico	Tiene dificultad al proponer sugerencias para resolver problemas presentados en el juego dramatico
Comparte los materiales con sus compañeros durante la organización del ambiente	Entrega el material sin protestar cuando su compañero se lo pide.	Entrega el material protestando cuando su compañero se lo pide	Le cuesta entregar el material cuando su compañero se lo pide.

DIMENSION: EMOCIONAL

Categoría	SI LO HACE	A VECES LO HACE	NO LO HACE
Demuestra naturalidad al momento de representar a su personaje favorito.	Actúa representando a su personaje del cuento de manera espontánea	El niño representa al personaje del cuento con inseguridad	Tiene dificultad al representar al personaje del cuento
Actúa de manera segura cuando representa a su personaje favorito.	Muestra dominio escénico al actuar	Muestra inseguridad al actuar	Es tímido e inseguro al actuar
Sonríe cuando recibe elogios de sus compañeros	Muestra agrado los elogios de sus compañeros	En ocasiones se alegra cuando recibe elogios por parte de sus compañeros	Muestra desagrado los elogios de sus compañeros
Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos agradables (felicidad, alegría)	Refleja con facilidad su alegría ante los demás	Le cuesta expresar su alegría ante los demás	Tiene dificultad al expresar su alegría
Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos desagradables (tristeza, enfado)	Refleja con facilidad su tristeza o molestia	Le cuesta expresar su molestia o tristeza	Tiene dificultad al expresar su molestia o tristeza
Expresa las emociones del personaje elegido cuando actúa	Realiza gestos con facilidad de acuerdo a las emociones de su personaje	Realizar gestos de acuerdo a las emociones de su personaje	Es tímido al realizar gestos de acuerdo a las emociones de su personaje
Comunica su queja sin agresión	Conversa sin gritar cuando expresa su molestia	En ocasiones grita cuando expresa su molestia	Grita cuando expresa su molestia

DIMENSION: INSTRUMENTAL

Mantiene la mirada fija con su compañero cuando actúan	Mantiene siempre el contacto visual con su compañero al actuar	En ocasiones mantiene el contacto visual con su compañero al actuar	Tiene dificultad al mantener el contacto visual con su compañero al actuar
Se comunica espontáneamente con sus compañeros cuando actúa en el cuento	Dialoga con fluidez con sus compañeros al actuar en el cuento	En ocasiones tiene dialogo fluido con sus compañeros al actuar en el cuento	Presenta inseguridad al dialogar con sus compañeros al actuar en el cuento
Mantiene la conversación con su compañero al momento de actuar	Mantiene el dialogo con orden secuencial con sus compañeros	Mantiene el dialogo con sus compañeros	Tiene dificultad al mantener el dialogo con sus compañeros
Utiliza un tono de voz adecuado cuando dialoga con sus compañeros al momento de la representación	Modula con facilidad su tono de voz según requiera al dialogar con su compañero	En ocasiones modula su tono de voz al dialogar con sus compañeros cuando actúa	Tiene dificultad al modular su tono de voz al dialogar con sus compañeros cuando actúa
Pronuncia con claridad los diálogos del guion del cuento	Vocaliza con claridad y fluidez los dialogos del cuento al actuar	Vocaliza con poca fluidez los dialogos del cuento al actuar.	Presenta dificultad al vocalizar con fluidez los dialogos del guion del cuento al actuar
Realiza gestos faciales cuando actúa	Tiene facilidad de expresarse a traves de gestos faciales al actuar	En ocasiones se expresa a traves de gestos faciales	Tiene dificultad al expresarse con gestos faciales al actuar

Anexo 05. Certificado de Validez d

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIALES								
Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: COGNITIVA								
	Reconoce al personaje que más le agrada del cuento.	✓		✓		✓		
	Representa a su personaje favorito del cuento.	✓		✓		✓		
	Identifica las causas del desenlace de un cuento	✓		✓		✓		
	Propone diferentes desenlace final de un cuento	✓		✓		✓		
	Representa el rol en función al personaje elegido	✓		✓		✓		
	Imita las acciones que realiza su personaje elegido del cuento	✓		✓		✓		
	Identifica las acciones del personaje elegido que más le agrade	✓		✓		✓		
	Participa en la organización del ambiente de acuerdo al tema propuesto	✓		✓		✓		
	Propone soluciones a conflictos durante el juego dramático	✓		✓		✓		
	Comparte los materiales con sus compañeros durante la organización del ambiente	✓		✓		✓		
Dimensión: EMOCIONAL								
	Demuestra naturalidad al momento de representar a su personaje favorito.	✓		✓		✓		
	Actúa de manera segura cuando representa a su personaje favorito	✓		✓		✓		
	Sonríe cuando recibe elogios de sus compañeros.	✓		✓		✓		
	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos agradables como (alegría, felicidad)	✓		✓		✓		
	Expresa adecuadamente sus emociones desagradables como (Tristeza, enfado)	✓		✓		✓		

el instrumento

Expresa las emociones del personaje elegido cuando actúa	✓		✓		✓		
Comunica sus quejas sin agresión	✓		✓		✓		
Demuestra naturalidad al momento de representar a su personaje favorito.	✓		✓		✓		
Dimensión: Instrumental	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Se comunica espontáneamente con sus compañeros cuando actúa en el cuento	✓		✓		✓		
Mantiene la conversación con su compañero al momento de actuar	✓		✓		✓		
Utiliza un tono de voz adecuado cuando dialoga con sus compañeros al momento de la representación.	✓		✓		✓		
Pronuncia con claridad los diálogos del guion del cuento.	✓		✓		✓		
Realiza gestos faciales cuando actúa	✓		✓		✓		
Hace cambios de voz según el personaje elegido	✓		✓		✓		
Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo según las acciones de su personaje elegido	✓		✓		✓		
Mantiene la mirada fija con su compañero cuando actúan	✓		✓		✓		
Escucha a sus compañeros cuando están actuando.	✓		✓		✓		
Improvisan diálogos sobre los temas propuestos.	✓		✓		✓		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):.....

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Saldana Garcia Rosell Ana DNI: 07482721

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Docencia y Gestión Educativa

.....de.....del 2017

[Firma]
Mgtr./Dr.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIALES

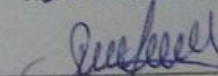
N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: COGNITIVA	✓		✓		✓		
	Reconoce al personaje que más le agrada del cuento.	✓		✓		✓		
	Representa a su personaje favorito del cuento.	✓		✓		✓		
	Identifica las causas del desenlace de un cuento	✓		✓		✓		
	Propone diferentes desenlace final de un cuento	✓		✓		✓		
	Representa el rol en función al personaje elegido	✓		✓		✓		
	Imita las acciones que realiza su personaje elegido del cuento	✓		✓		✓		
	Identifica las acciones del personaje elegido que más le agrade	✓		✓		✓		
	Participa en la organización del ambiente de acuerdo al tema propuesto	✓		✓		✓		
	Propone soluciones a conflictos durante el juego dramático	✓		✓		✓		
	Comparte los materiales con sus compañeros durante la organización del ambiente	✓		✓		✓		
	Dimensión: EMOCIONAL	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Demuestra naturalidad al momento de representar a su personaje favorito.	✓		✓		✓		
	Actúa de manera segura cuando representa a su personaje favorito	✓		✓		✓		
	Sonríe cuando recibe elogios de sus compañeros.	✓		✓		✓		
	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos agradables como (alegría, felicidad)	✓		✓		✓		
	Expresa adecuadamente sus emociones desagradables como (Tristeza, enfado)	✓		✓		✓		

Expresa las emociones del personaje elegido cuando actúa	✓		✓		✓		
Comunica sus quejas sin agresión	✓		✓		✓		
Demuestra naturalidad al momento de representar a su personaje favorito.	✓		✓		✓		
Dimensión: Instrumental	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Se comunica espontáneamente con sus compañeros cuando actúa en el cuento	✓		✓		✓		
X Mantiene la conversación con su compañero al momento de actuar		X		X		X	
Utiliza un tono de voz adecuado cuando dialoga con sus compañeros al momento de la representación.	✓		✓		✓		
Pronuncia con claridad los diálogos del guion del cuento.	✓		✓		✓		
Realiza gestos faciales cuando actúa	✓		✓		✓		
Hace cambios de voz según el personaje elegido	✓		✓		✓		
Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo según las acciones de su personaje elegido	✓		✓		✓		
Mantiene la mirada fija con su compañero cuando actúan	✓		✓		✓		
Escucha a sus compañeros cuando están actuando.	✓		✓		✓		
Improvisan diálogos sobre los temas propuestos.	✓		✓		✓		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):.....

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()
 APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Silvia Rodríguez Melgar DNI: 25790633
 ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Educación Inicial (Doctorado en Administración Educativa)

...16 de Junio... del 2017


 Mgtr. /Dr.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: COGNITIVA								
	Reconoce al personaje que más le agrada del cuento.	✓		✓		✓		
	Representa a su personaje favorito del cuento.	✓		✓		✓		
	Identifica las causas del desenlace de un cuento	✓		✓		✓		
	Propone diferentes desenlace final de un cuento	✓		✓		✓		
	Representa el rol en función al personaje elegido	✓		✓		✓		
	Imita las acciones que realiza su personaje elegido del cuento	✓		✓		✓		
	Identifica las acciones del personaje elegido que más le agrade	✓		✓		✓		
	Participa en la organización del ambiente de acuerdo al tema propuesto	✓		✓		✓		
	Propone soluciones a conflictos durante el juego dramático	✓		✓		✓		
	Comparte los materiales con sus compañeros durante la organización del ambiente	✓		✓		✓		
Dimensión: EMOCIONAL		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Demuestra naturalidad al momento de representar a su personaje favorito.	✓		✓		✓		
	Actúa de manera segura cuando representa a su personaje favorito	✓		✓		✓		
	Sonríe cuando recibe elogios de sus compañeros.	✓		✓		✓		
	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos agradables como (alegría, felicidad)	✓		✓		✓		
	Expresa adecuadamente sus emociones desagradables como (Tristeza, enfado)	✓		✓		✓		

Expresa las emociones del personaje elegido cuando actúa	✓		✓		✓		
Comunica sus quejas sin agresión	✓		✓		✓		
Demuestra naturalidad al momento de representar a su personaje favorito.	✓		✓		✓		
Dimensión: Instrumental	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Se comunica espontáneamente con sus compañeros cuando actúa en el cuento	✓		✓		✓		
Mantiene la conversación con su compañero al momento de actuar	✓		✓		✓		
Utiliza un tono de voz adecuado cuando dialoga con sus compañeros al momento de la representación.	✓		✓		✓		
Pronuncia con claridad los diálogos del guion del cuento.	✓		✓		✓		
Realiza gestos faciales cuando actúa	✓		✓		✓		
Hace cambios de voz según el personaje elegido	✓		✓		✓		
Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo según las acciones de su personaje elegido	✓		✓		✓		
Mantiene la mirada fija con su compañero cuando actúan	✓		✓		✓		
Escucha a sus compañeros cuando están actuando.	✓		✓		✓		
Improvisan diálogos sobre los temas propuestos.	✓		✓		✓		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): *El presente instrumento es aplicable*

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: *CRUZ MONTERO JUAN H.* DNI: *07545873*

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: *EDUCACIÓN INICIAL*

16 de *junio* del 2017

Juan H. Cruz
Mgtr. / Dr.

Anexo 06

Baseado de Datos de análisis estadístico descriptivo e inferencial

NUEVO BASEADO EN SPSS.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

8 : Visible: 9 de 9 variables

	Test	Habilidades sociales	Cognitiva	Emocional	Instrumental	Habilidadessociales1	cognitiva1	Emocional1	Instrumental1	var	var	var	var	
1	Pre Experi...	27,00	10,00	7,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
2	Pre Experi...	35,00	17,00	7,00	11,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace					
3	Pre Experi...	44,00	19,00	10,00	15,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace					
4	Pre Experi...	34,00	14,00	7,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
5	Pre Experi...	35,00	16,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
6	Pre Experi...	39,00	16,00	8,00	15,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
7	Pre Experi...	43,00	18,00	9,00	16,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace					
8	Pre Experi...	27,00	10,00	7,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
9	Pre Experi...	36,00	13,00	9,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
10	Pre Experi...	36,00	14,00	9,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
11	Pre Experi...	38,00	15,00	9,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
12	Pre Experi...	48,00	20,00	12,00	16,00	proceso	aveces lo hace	aveces lo hace	no lo hace					
13	Pre Experi...	39,00	16,00	9,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
14	Pre Experi...	43,00	18,00	12,00	13,00	inicio	aveces lo hace	aveces lo hace	no lo hace					
15	Pre Experi...	38,00	14,00	9,00	15,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
16	Pre Experi...	37,00	15,00	9,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
17	Pre Experi...	35,00	13,00	10,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
18	Pre Experi...	38,00	14,00	11,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
19	Pre Experi...	37,00	16,00	8,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
20	Pre Experi...	36,00	15,00	7,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
21	Pre Experi...	39,00	16,00	10,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
22	Pre Experi...	41,00	17,00	9,00	15,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace					
23	Pre Experi...	30,00	12,00	8,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					

Vista de datos Vista de variables

NUEVO BASEADO EN SPSS.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

40 : Visible: 9 de 9 variables

	Test	Habilidades sociales	Cognitiva	Emocional	Instrumental	Habilidadessociales1	cognitiva1	Emocional1	Instrumental1	var	var	var	var
24	Pre Experi...	36,00	14,00	10,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
25	Pre Experi...	35,00	14,00	8,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
26	Pre Experi...	38,00	14,00	8,00	16,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
27	Pre Experi...	38,00	17,00	9,00	12,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace				
28	Pre Control	31,00	13,00	7,00	11,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
29	Pre Control	31,00	13,00	7,00	11,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
30	Pre Control	34,00	14,00	7,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
31	Pre Control	31,00	14,00	7,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
32	Pre Control	38,00	15,00	9,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
33	Pre Control	32,00	12,00	7,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
34	Pre Control	29,00	12,00	7,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
35	Pre Control	45,00	18,00	10,00	17,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	aveces lo hace				
36	Pre Control	30,00	12,00	7,00	11,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
37	Pre Control	31,00	12,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
38	Pre Control	34,00	13,00	7,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
39	Pre Control	37,00	17,00	7,00	13,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace				
40	Pre Control	40,00	15,00	10,00	15,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
41	Pre Control	35,00	15,00	7,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
42	Pre Control	40,00	17,00	9,00	14,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace				
43	Pre Control	34,00	15,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
44	Pre Control	32,00	13,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
45	Pre Control	27,00	10,00	7,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
46	Pre Control	40,00	17,00	10,00	13,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace				

Vista de datos Vista de variables

NUEVO BASEADO EN SPSS.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos													
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda													
57 : Visible: 9 de 9 variables													
	Test	Habilidades sociales	Cognitiva	Emocional	Instrumental	Habilidades sociales1	cognitiva1	Emocional1	Instrumental1	var	var	var	var
46	Pre Control	40,00	17,00	10,00	13,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace				
47	Pre Control	46,00	20,00	12,00	14,00	proceso	aveces lo hace	aveces lo hace	no lo hace				
48	Pre Control	37,00	16,00	7,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
49	Pre Control	37,00	13,00	8,00	16,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
50	Pre Control	40,00	16,00	10,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
51	Pre Control	36,00	17,00	7,00	12,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace				
52	Pre Control	32,00	13,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
53	Pre Control	29,00	11,00	7,00	11,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
54	Post Exper...	62,00	25,00	14,00	23,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
55	Post Exper...	63,00	28,00	13,00	22,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
56	Post Exper...	67,00	29,00	14,00	24,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	si lo hace				
57	Post Exper...	63,00	26,00	14,00	23,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
58	Post Exper...	65,00	26,00	14,00	25,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	si lo hace				
59	Post Exper...	64,00	28,00	14,00	22,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
60	Post Exper...	64,00	29,00	12,00	23,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
61	Post Exper...	57,00	22,00	12,00	23,00	proceso	aveces lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
62	Post Exper...	67,00	28,00	14,00	25,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	si lo hace				
63	Post Exper...	63,00	25,00	13,00	25,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	si lo hace				
64	Post Exper...	64,00	27,00	14,00	23,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
65	Post Exper...	74,00	29,00	19,00	26,00	logro	si lo hace	si lo hace	si lo hace				
66	Post Exper...	68,00	27,00	17,00	24,00	logro	si lo hace	si lo hace	si lo hace				
67	Post Exper...	66,00	28,00	15,00	23,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
68	Post Exper...	64,00	26,00	14,00	24,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	si lo hace				

Vista de datos Vista de variables

NUEVO BASEADO EN SPSS.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos													
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda													
57 : Visible: 9 de 9 variables													
	Test	Habilidades sociales	Cognitiva	Emocional	Instrumental	Habilidades sociales1	cognitiva1	Emocional1	Instrumental1	var	var	var	var
69	Post Exper...	62,00	26,00	14,00	22,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
70	Post Exper...	66,00	29,00	14,00	23,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
71	Post Exper...	65,00	28,00	14,00	23,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
72	Post Exper...	63,00	27,00	15,00	21,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
73	Post Exper...	65,00	28,00	14,00	23,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
74	Post Exper...	65,00	28,00	14,00	23,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
75	Post Exper...	63,00	27,00	13,00	23,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
76	Post Exper...	57,00	21,00	15,00	21,00	proceso	aveces lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
77	Post Exper...	61,00	25,00	14,00	22,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
78	Post Exper...	63,00	26,00	15,00	22,00	proceso	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
79	Post Exper...	68,00	29,00	14,00	25,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	si lo hace				
80	Post Exper...	66,00	29,00	15,00	22,00	logro	si lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace				
81	Post Control	33,00	13,00	9,00	11,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
82	Post Control	37,00	19,00	7,00	11,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace				
83	Post Control	36,00	14,00	8,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
84	Post Control	33,00	15,00	8,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
85	Post Control	41,00	16,00	10,00	15,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
86	Post Control	33,00	12,00	8,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
87	Post Control	29,00	12,00	7,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
88	Post Control	48,00	19,00	11,00	18,00	proceso	aveces lo hace	no lo hace	aveces lo hace				
89	Post Control	32,00	13,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
90	Post Control	32,00	13,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
91	Post Control	37,00	15,00	8,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace				
Vista de datos Vista de variables													

NUEVO BASEADO EN SPSS.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos														
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda														
57 : Visible: 9 de 9 variables														
	Test	Habilidades_sociales	Cognitiva	Emocional	Instrumental	Habilidades_sociales1	cognitiva1	Emocional1	Instrumental1	var	var	var	var	
84	Post Control	33,00	15,00	8,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
85	Post Control	41,00	16,00	10,00	15,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
86	Post Control	33,00	12,00	8,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
87	Post Control	29,00	12,00	7,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
88	Post Control	48,00	19,00	11,00	18,00	proceso	aveces lo hace	no lo hace	aveces lo hace					
89	Post Control	32,00	13,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
90	Post Control	32,00	13,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
91	Post Control	37,00	15,00	8,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
92	Post Control	38,00	16,00	9,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
93	Post Control	39,00	13,00	11,00	15,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
94	Post Control	33,00	13,00	8,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
95	Post Control	38,00	15,00	9,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
96	Post Control	36,00	16,00	7,00	13,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
97	Post Control	33,00	14,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
98	Post Control	28,00	11,00	7,00	10,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
99	Post Control	41,00	18,00	10,00	13,00	inicio	aveces lo hace	no lo hace	no lo hace					
100	Post Control	51,00	22,00	12,00	17,00	proceso	aveces lo hace	aveces lo hace	aveces lo hace					
101	Post Control	37,00	16,00	7,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
102	Post Control	38,00	15,00	8,00	15,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
103	Post Control	41,00	16,00	11,00	14,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
104	Post Control	36,00	16,00	8,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
105	Post Control	33,00	14,00	7,00	12,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
106	Post Control	29,00	11,00	7,00	11,00	inicio	no lo hace	no lo hace	no lo hace					
1														
Vista de datos Vista de variables														


Anexo 07. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema General</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Demostrar la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Describir la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>H1: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María Callao del año 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.</p> <p>Hipótesis específicos</p> <p>H1: La aplicación del programa juego dramático influye</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>JUEGO DRAMATICO</p> <p>(Se realiza la aplicación del programa)</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Asumir roles</p> <p>Realizar acciones</p> <p>Jugar con otros</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE:</p> <p>Habilidades sociales</p> <p>(Ficha de Observación)</p> <p>DIMENSIONES:</p>	<p>TIPO:</p> <p>El presente trabajo de investigación es de tipo aplicada porque tiene como objetivo resolver el problema en el aula de 5 años de la IE N°84 NIÑA MARIA del distrito del callao del año 2017, brindando un aporte para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales a través del empleo de juegos dramáticos.</p> <p>MÉTODO:</p> <p>La investigación científica es hipotético- deductivo porque ayuda a buscar posibles soluciones a los problemas planteados; es decir, el juego dramático (Variable independiente) es una posible solución para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales (Variable dependiente).</p> <p>DISEÑO:</p> <p>El diseño para nuestra</p>	<p>POBLACIÓN:</p> <p>La población que se tomó para el desarrollo de este trabajo de investigación fue de 106 estudiantes (entre niños y niñas) de 5 años de las aulas Amistad y Cariño de la IE N°84 NIÑA MARIA del distrito del callao turno mañana y tarde.</p> <p>MUESTRA:</p> <p>Se está trabajando con</p>	<p>TECNICAS:</p> <p>La técnica que se seleccionó para el presente trabajo de investigación corresponde a la Técnica de observación porque nos ayuda a obtener datos e información detallada y concisa sobre las actitudes de unidad de análisis, es decir de los niños de 5 años de la IE N°84 NIÑA MARIA del distrito del callao del año 2017. A demás utilizaremos como apoyo la ficha de observación para registrar lo observado.</p> <p>INSTRUMENTOS:</p>

<p>influye la aplicación del programa el juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017?</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del programa el juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocionales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña</p>	<p>Callao del año 2017. Describir la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocionales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017. Describir la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.</p>	<p>significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017. H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017. HI: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocionales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017. H0: La aplicación del</p>	<p>Habilidades sociales Cognitivas</p> <p>Habilidades sociales Emocionales</p> <p>Habilidades sociales Instrumentales</p>	<p>investigación es Cuasi experimental, porque permite observar cambios de la variable independiente “Juego dramático” sobre la variable dependiente “Habilidades sociales”; es decir cómo influye los juegos dramáticos para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.</p> <p>ESQUEMA DE DISEÑO</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>X</p> <p>GE O1 -----O2</p> <p>GC O3 -----O4</p> </div> <p>X: Tratamiento experimental del Juego Dramático (Variable Independiente) GE: Grupo Experimental GC: Grupo de control O1 O3: Medición de Pre test de la variable dependiente O2 O4: Medición de Post test de la variable dependiente</p>	<p>una muestra no probabilística que estudiaron todos los elementos que conformaban la población, y estuvo dividida en dos grupos: grupo experimental y grupo control.</p> <p>Tamaño de Muestra</p> <p>El grupo experimental conformada por 27 niños del aula amistad y el grupo control conformada por 26 niños del aula cariño.</p>	<p>Trabajamos con la Ficha de observación, porque nos permite registrar información precisa de lo observado. Además está conformada por 27 ítems, y cada una de ellas con opciones de respuesta</p> <p>Si lo hace A veces lo hace No lo hace</p>
---	--	---	---	---	---	---

<p>María del distrito del Callao del año 2017?</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del programa el juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017?</p>		<p>programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales emocional en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.</p> <p>H1: La aplicación del programa juego dramático influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao del año 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa juego dramático no influye significativamente para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao</p>				
--	--	---	--	--	--	--

Anexo 08. Consentimiento Informado

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

CARGO
fb/ucv.peru
@ucv_peru
#saliradelante
ucv.edu.pe
Lima, 27 de marzo de 2017

OFICIO N° 051-2017/EP/EDUC.INIC.UCV LIMA

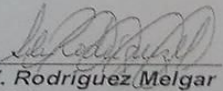

Alicia Ruiz Arango
Directora de la I. E. I. N°084 "Niña María"
Presente.-

Asunto: Ejecución del proyecto de investigación a desarrollarse en la Institución Educativa Inicial N°084

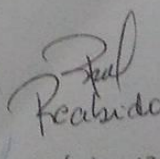

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo(a) cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo - filial Lima manifestarle que, la estudiante del IX ciclo, FLORES YARLEQUE ZORAIDA FLORES, está desarrollando el Proyecto de Investigación titulado "Juego Dramático para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la IEI N° 084 "Niña María" Callao ; por lo que recurrimos a su reconocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar la ejecución del programa a implementarse a partir de 3 de Abril y culminando Agosto 31 del 2017 en aula de 5 años , El proyecto beneficiará a los niños@s, propiciando nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje y se unirá esfuerzo para la mejora de la calidad educativa segura de contar con su aceptación para las acciones respectivas que adopte su Despacho ,así como el apoyo y orientaciones que podría aportar para tal fin.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos

Atentamente,


Dra. Silvia V. Rodríguez Melgar
Directora de EP de Educación Inicial y Primaria
UCV – Filial Lima

Anexos
Matriz y cronograma de trabajo


30/3/2017

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel.:(+511) 202 4342 Fax.:(+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.: (+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2650.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito del presente documento es proveer a los participantes de esta investigación una clara explicación, la cual es conducida por la estudiante **Zoraida Marisol Flores Yarleque**, estudiante de la universidad Cesar Vallejo. Esta investigación presenta el siguiente título: "Aplicación del programa Juego dramático para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E N°84 Niña María en el distrito del Callao – 2017". Con el objetivo de brindar alcances de la investigación a docente para mejorar los procesos de la educación inicial.

Para ello, solicitamos la participación de los alumnos de la institución para el desarrollo de la investigación con el fin de aplicar el instrumento de evaluación "Desarrollo de las Habilidades Sociales" en las dos aulas de 5 años, solicitando el consentimiento de las docentes de aula. Previamente, ha sido consentido y aprobado por la directora **Alicia Ruiz Arango**. Del mismo modo, la información que se obtenga será confidencial y no se utilizará para otro propósito fuera de la investigación. Autorizando a la autora a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Consentimiento:


Soy: Anny Paola Cepedal Suarez, Identificado con DNI: 10624802

Del aula: Carino, 15 de Agosto – Callao.

Firma de la docente de aula

Apellidos y nombres: Zoraida Marisol Flores Yarleque
DNI: 72016717
Domicilio: Mz J2 Lt4 Jardines de Oquendo
Nombre el autor de la investigación.

Anexo 10. Programa Juago Dramático

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

CONSENTIMIENTO INFORMADO

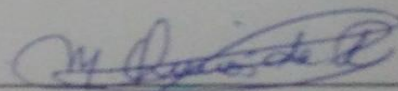
El propósito del presente documento es proveer a los participantes de esta investigación una clara explicación, la cual es conducida por la estudiante Zoraida Marisol Flores Yarleque, estudiante de la universidad Cesar Vallejo. Esta investigación presenta el siguiente título: "Aplicación del programa Juego dramático para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E N°84 Niña María en el distrito del Callao – 2017". Con el objetivo de brindar alcances de la investigación a docente para mejorar los procesos de la educación inicial.

Para ello, solicitamos la participación de los alumnos de la institución para el desarrollo de la investigación con el fin de aplicar el instrumento de evaluación "Desarrollo de las Habilidades Sociales" en las dos aulas de 5 años, solicitando el consentimiento de las docentes de aula. Previamente, ha sido consentido y aprobado por la directora Alidia Ruiz Arango. Del mismo modo, la información que se obtenga será confidencial y no se utilizará para otro propósito fuera de la investigación. Autorizando a la autora a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Consentimiento:

Soy: Mauricio del C. Ruiz A. Identificado con DNI: 2550614

Del aula: Arustad 15 de Agosto – Callao.


Firma de la docente de aula

Apellidos y nombres: Zoraida Marisol Flores Yarleque
DNI: 72016717
Domicilio: Mz J2 Lt4 Jardines de Oquendo
Nombre el autor de la investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela de Educación Inicial

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Flore Yarlesue Zoraida Marinol

INFORME TITULADO:

"Aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo
de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del
distrito del Callao - 2017

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Educación Inicial

SUSTENTADO EN FECHA: 05-12-17

NOTA O MENCIÓN: 17



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

FLORES VALEQUE ZORAIDA MARISOL
D.N.I. : 72014713
Domicilio : MR. J. H. JARONES DE CORDOBA - CALLAO
Teléfono : Fijo : Móvil : 989333442
E-mail : MARISOL.FLORES@UCV.PE

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

☒ Tesis de Pregrado

Facultad : EDUCACIÓN E IDIOMAS
Escuela : EDUCACIÓN INICIAL
Carrera : EDUCACIÓN INICIAL
Título : LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

☐ Tesis de Post Grado

☐ Maestría

☐ Doctorado

Grado :
Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es):

FLORES VALEQUE ZORAIDA MARISOL

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IE N.º 8 V. N.ª MARIA CALLAO-2014

Año de publicación :

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte,
a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

.....



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS
EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV**

Código: F06-PP-FH-02-02
Versión: 01
Fecha: 12-09-2017
Página: 1 de 1

Yo Zoraida Marisol Flores Yarleque, identificada con DNI N° 72016717, egresado de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, autorizo (X) / No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Aplicación del programa Juego dramático para mejorar el desarrollo de las Habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María del distrito del Callao - 2017"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....


FIRMA

DNI: 72016717

FECHA: 15 de Diciembre del 2017

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE
TESIS

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 08
Fecha : 12-09-2017
Página : 1 de 1

Yo, Silvia Rodríguez Melgar docente de la Facultad Educación e Idiomas y Escuela Profesional Educación Inicial de la Universidad César Vallejo Lima Norte (precisar filial o sede), revisor (a) de la tesis titulada

"Aplicación del programa Juego dramático para mejorar el desarrollo de las Habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María del distrito del Callao - 2017", del (de la) estudiante Zoraida Marisol Flores Yarleque constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha. Lima, 04 de Diciembre del 2017

Firma

Nombres y apellidos del (de la) docente

DNI: 25790633

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Feedback Studio - Mozilla Firefox
https://rev.tumitn.com/appl/carriles/?lang=es&u=1049370430&s=1&id=886453884

feedback studio

DPI

10 de 14

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Título

Aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. N° 84 Niña María del distrito del Callao - 2017

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:
Flores Yarleque Zoraida Marisol

ASESOR:
Dra. Rodríguez Melgar Silvia

Resumen de coincidencias

21 %

Se están viendo fuentes estándar
Ver fuentes en inglés (Beta)

Concidencias:

21	1	repositorio.uv.edu.pe	5 %
	2	Entregado a Universida...	2 %
	3	repositorio.ula.dech.edu...	2 %
	4	repositorio.uv.edu.pe	1 %
	5	www.acribd.com	1 %
	6	Pichardo, M. Carmen "	1 %
	7	www.grade.org.pe	1 %
	8	pt.scribd.com	1 %

Página: 1 de 84 Número de palabras: 20933 Text-only Report High Resolution Activado 15/10/2018

PROGRAMA DEL JUEGO DRAMATICO PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS



ÍNDICE

PRESENTACION	3
INTRODUCCIÓN	4
Fundamentación	5
Desarrollo del programa	8
Evaluación	10
Cronograma de actividades	13
Matriz de articulación	15
Evidencias	17
Sesiones	18

PRESENTACION

El presente programa está diseñado para ser aplicado a niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Niña María- Callao, dicho programa se ajusta en el marco de la tesis: **El Juego Dramático para mejorar las Habilidades Sociales.**

Tiene como propósito fundamental mejorar las habilidades sociales en los niños de cinco años potencializando a través del juego dramático los siguientes aspectos sociales:

- Que sean capaces de asumir roles en el juego dramáticos de acuerdo a sus preferencias.
- Que sean capaces de expresar lo que sienten y piensan al momento de actuar.
- Que sean capaces de comprender sus sentimientos y el de los demás.
- Que sean capaces de comunicarse con sus compañeros de diferentes maneras.

El objetivo del programa “Juego Dramático para mejorar las habilidades sociales” – propuesta de enseñanza; es brindar una guía de posibles actividades basadas en el juego dramático involucrando así diferentes áreas curriculares del nivel inicial, especialmente en el área de personal social y comunicación, permitiendo a los niños y niñas una mejor adaptación al medio social.

El programa busca en los niños se desarrollen integralmente a través del juego dramático sus habilidades sociales, que es fundamental dicha habilidad en todo ser humano para lograr un buen desarrollo personal y a la vez social. Dichas disciplinas permiten el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años y a su vez generará un aumento de la interacciones entre los alumnos que se les aplique este programa. Asimismo, se ha subdividido las habilidades sociales en tres dimensiones siendo cognitivo, emocional e instrumental.

INTRODUCCION

El presente programa “Juego dramático para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años” tiene como propósito fortalecer y mejorar su medio social de los niños y niñas a través del juego dramático.

Mediante el programa, observaremos que tan enriquecido tiene el niño su conocimiento y comprensión acerca de las acciones que realizan los hombres y mujeres; y su mundo. Para ello, es muy importante que tantas experiencias tiene el infante. A más experiencias mayor comprensión y conocimiento social. A su vez, brindaremos actividades del juego dramático que propicien la interacción con sus pares y sobre todo darles las herramientas necesarias para que ellos saquen a flote sus experiencias vividas en cuanto a su vida social.

Se diseñó este programa del Juego dramático, donde los estudiantes logren comunicarse consigo mismo y con sus pares, logrando potenciar en ellos sus habilidades sociales que les permita integrarse a la sociedad sin ningún problema. Dicha habilidad se trabajara a través del juego dramático, en donde cada taller se reforzara con cada uno de sus dimensiones fundamentales para lograr un óptimo desarrollo de las habilidades sociales en niños de edad preescolar cognitiva, emocional e instrumental.

Este programa tiene como propósito, mejorar las habilidades sociales en los niños a través de diferentes actividades en base al juego dramático. Y lograr que los niños sean capaces de comunicarse sin temor; a su vez comprender a los demás. Generando un impacto en los alumnos, docentes y comunidad educativa, ya que este programa ofrece a los maestros diversas actividades teniendo como punto de partida el juego dramático y con el fin de potenciar las habilidades sociales en los niños.

I. FUNDAMENTACIÓN

En nuestra sociedad actual, encontramos a personas que presentan ciertas dificultades al momento de relacionarse con los demás. Personas que les cuesta trabajo dar a conocer lo que piensan y sienten a los demás. Para las escuelas, su prioridad debería ser formar niños autónomos y sociables. Que una vez terminada la escuela, puedan insertarse a la sociedad sin ninguna dificultad.

Pero, lamentablemente no es así, mucha de las escuela no utilizan herramientas lúdicas que permitan el desarrollo de las habilidades sociales, una de estas herramientas lúdicas es el juego dramático.

Por ello debemos tener presente que todas las personas somos seres que vivimos en sociedad; es decir necesitamos interactuar con los demás. Las habilidades sociales en los niños es fundamental que todo padre debería preocuparse al momento de educar a su hijo. Los padres y maestros tienen la tarea de enseñar a los niños a relacionarse con sus pares de manera asertiva, fortalecer su autoestima y sobre todo hacer de una persona capaz de escuchar y respetar a los demás.

Años anteriores, la familia y la escuela se preocupan por brindarle a los niños una educación que le permita al niño a tener un desarrollo integral, dentro de ello está el desarrollo de las habilidades sociales.

Sin embargo, en la actualidad la familia y la escuela ya no son las mismas; porque los padres de ahora, le dedican más tiempo a su trabajo que a sus hijos; y en las escuelas, las maestras se preocupan más por la cantidad de conocimientos que un niño pueda llegar a obtener y se olvidan de las diferentes habilidades que verdaderamente deberían desarrollar, lo cual se refiere a que no utilizan estrategias que favorezcan al desarrollo de las habilidades sociales de los niños. En el juego dramático, los papeles familiares son los que más se interpretan; y las actividades que elijan serán probablemente las mismas que ven en casa según los intereses de los niños. Con frecuencia la imaginación de los niños puede transformar un material sin estructura, como una caja de cartón, en muchas cosas diferentes. Asimismo, refiere que el juego dramático trae consigo muchos beneficios en cuanto al desarrollo social del niño, ya que le permite al infante socializar, ser una persona con habilidades comunicativas, ser una persona capaz de expresar lo que siente y piensa de manera

asertiva y sobre todo respetar a los demás. Por ello, la propuesta del programa a través de talleres potencializara las habilidades sociales mediante actividades del juego dramático con situaciones sociales, en la cual los niños asumirán roles, resolverán problemas y conflicto que se presente durante el juego dramático.

El programa el juego dramático para mejorar las habilidades sociales quiere generar un impacto en el niño, docente y en la comunidad educativa.

IMPACTO EN EL NIÑO

La edad apropiada para desarrollar al máximo el juego dramático es desde los 5 años hasta los 9 años, entonces lo que queremos lograr, es que los niños en esta etapa logren de manera libre expresar y representar sus experiencias a través del juego dramático, y a su vez integrarse en el mundo de la comunicación con sus pares de manera autónoma. Y sobre todo generar en los niños un cambio, hacer de ellos personas sociables que sepan expresar sus emociones y sentimientos y sobre todo saber comprender a los demás, para así poder insertarse a la sociedad sin ningún problema.



IMPACTO EN EL DOCENTE

Este programa brindara al docente diversas actividades en base al juego dramático para que realice con sus alumnos y pueda mejorar las habilidades sociales en ellos, logrando así obtener un desarrollo integral en el niño. El papel que juega el docente en este programa es de guiador, pues es quien dará pautas para realizar el juego dramático con sus alumnos, es quien buscara diferentes métodos y estrategias para llegar a obtener un desarrollo integral de sus niños. Para ello, el docente constantemente debe capacitarse y conocer diversas estrategias que faciliten la

adquisición no solo de conocimientos sino también estrategias que ayude a desarrollar en niños diferentes habilidades, una de ellas las habilidades sociales. El docente debe propiciar espacios para que los niños experimenten el juego dramático, dejando los cuadernos con planas y propiciar momentos que permita la interacción con sus pares a través de actividades, con el fin de que el niño a través del contacto social vaya formando su personalidad, exprese sus emociones, y alcance poco a poco madurez y algo de independencia, permitiendo de esta manera formar un adulto capaz de enfrentarse a la vida.

IMPACTO EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA



Asimismo, este programa desea colaborar con la reforma educativa, brindando los aportes necesarios; así como comprobar que trabajar con el juego dramático potencia el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes, el cual es un escalón fundamental para el éxito en la vida. Ya que todo niño debe desarrollar esta habilidad, para obtener un desarrollo integral como personas.

II. OBJETIVOS

Fortalecer las habilidades sociales a través del programa del juego dramático en infantes de 5 años.

III. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fortalecer la interacción con los demás a partir del juego dramático según sus preferencias para desarrollar la dimensión de habilidades sociales cognitivas en niños de 5 años.
- Expresar sus sentimientos y pensamientos a partir del juego dramático para desarrollar la dimensión de habilidades sociales emocionales en niños de 5 años.
- Potenciar diferentes maneras de comunicarse verbal o no verbal con sus compañeros a partir del juego dramático para desarrollar la dimensión Habilidades sociales instrumentales en niños de 5 años.

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA

PLANIFICACIÓN

La planificación es un proceso coherente y científico en el que se aplica un conjunto de técnicas, métodos y conocimientos para alcanzar objetivos preestablecidos en planes a corto, mediano o largo plazo. (Jimenez, 2003)

La planificación es un proceso por el cual se establecen los objetivos que deseamos alcanzar para lograrlas de la manera más eficiente y eficaz posible. Cuando hablamos de planificación nos referimos a un proceso ya anticipado que establecen los objetivos con la finalidad de alcanzar nuestras metas propuestas, a su vez planificar es decidir qué hacer, como hacer y con quien hacer.

La propuesta de enseñanza de Patricia Sarle plantea juegos ,a partir de armados de escenarios, la disponibilidad de ciertos objetos y juguetes; por ello el desarrollo del presente programa, se tuvo que acondicionar el espacio del aula de 5 años de la I.E.P Niña María- Callao, en donde se implementó el aula con diferentes materiales para llevar a cabo las sesiones; éste cuenta con titiritero, sector de dramatizaciones, disfraces a cual servirán para que el niño pueda realizar los juegos dramáticos. Según la actividad a realizar se decoraba el aula y se colocaba al centro los materiales a utilizar.

A su vez, el diseño curricular nacional define a las sesiones de aprendizaje como un conjunto de «situaciones de aprendizaje» que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar un conjunto determinado de aprendizajes esperados propuestos en la unidad didáctica. La sesión de aprendizaje comprende un conjunto de interacciones intencionales y organizadas, entre el docente, los estudiantes y el objeto de aprendizaje. La sesión de aprendizaje se planifica y se ejecuta de acuerdo con el estilo de cada docente.

Con respecto a la aplicación de los talleres del Juego dramático, se realizaron 60 sesiones enfocadas a mejorar las habilidades sociales para ello se tomó como base los talleres de dramatización a través de otros lenguajes que se encuentran dentro del área de comunicación y personal social del Ministerio de Educación propuesto en el diseño curricular nacional en donde se han utilizado un de los lenguajes artísticos (

dramatización) para recrear escenarios de juegos dramáticos en donde el niño pueda ser capaz de transportarse a otro mundo desarrollando así sus habilidades.

Asimismo, este programa tiene una duración de 20 semanas con un total de 45 horas pedagógicas, de 45 a 50 minutos por cada sesión. El programa inicia con la evaluación del pre – test que se dedica el tiempo de una semana en evaluar a todos los niños empezando el 27 de marzo y terminando el 31 de marzo. Las actividades significativas empiezan el 03 de Abril a razón de una hora diaria terminando el 03 de julio para proseguir con la evaluación post – test que se llevará a cabo a partir del 10 de julio y terminando el 14 de julio. Finalizando así la aplicación del programa el juego dramático para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Las estrategias metodológica son procedimientos, acciones y ayudas posibles que utilizan los maestros para promover los aprendizajes significativo.

También, las estrategias metodológicas son un medio de que dispone el profesor para ayudar a sus alumnos, de forma individual y de modo grupal, realice su propio itinerario de la manera más provechosa posible para su crecimiento y para el desarrollo de sus capacidades. (Blanchard, Propuestas metodologicas para profesores exitosos, 2007). Este programa se basa en cuatro formas a desarrollar el juego dramático dentro del aula que propone la autora Patricia Sarle

El juego dramático como dispositivo grupal, establece como estrategia metodológica cuatro fases a seguir (Sarle P. , Enseñar en clave de juego, 2001, pág. 106)

- Primera fase:
 - presentación del tema; el maestro es quien establece el tema a desarrollar durante el juego dramático.
 - distribución de roles; con ayuda del docente irán distribuyendo roles que cada alumno asumirá en el juego dramático.
 - organización del ambiente; los alumnos organizaran el espacio utilizando materiales de acuerdo al tema propuesto por el docente.
- Segunda fase:
 - Asumir roles; los niños comienzan a representar el rol que cada uno ha elegido.

- Guion creado; sin ninguna indicación del maestro, los niños comienzan a jugar sin necesidad de tener un guion ya preparado, todo lo contrario mientras se desarrolla el juego dramático ellos van creando su propio guion.
- interpretación del juego y acciones, realizaran acciones de acuerdo al rol asumido.
- Tercera fase:
 - Cierre del juego; la maestra da una señal de que el juego pronto terminara.
 - orden del material, los niños ordenan los materiales que utilizaron al momento de realizar el juego dramático.
- Cuarta fase:
 - Dialogo sobre lo jugado, los niños junto a la profesora se reunirán en forma de asamblea para conversar sobre lo jugado.

El juego dramático en pequeños grupos (Sarle P. , Enseñar en clave de juego, 2001, pág. 114)

- Planificación: El acento esta puesto en la elección del rincón (de manera libre los niños escogen a que sector jugar). La conformidad de los grupos y la posible anticipación de la tarea a realizar. (Sarle P. , Enseñar en clave de juego, 2001, pág. 114).
- Desarrollo: Los niños desarrollan todas las propuestas que ofrece el sector y tiene la posibilidad de volver a realizar actividades ya trabajadas en el contexto del grupo total. (Sarle P. , Enseñar en clave de juego, 2001, pág. 114).
- Evaluación y orden: Permite a los niños poner en común lo sucedido en cada rincón y anticipar otros juegos. (Sarle P. , Enseñar en clave de juego, 2001, pág. 114)

El juego dramático como juego teatral (inicio, desarrollo y cierre) y por ultimo pero no menos importante el juego con escenarios (Inicio, desarrollo y cierre) a que diversas actividades requieren que el docente encamine y guie la actividad, sin embargo este programa también posee actividades en la que el niño pueda realizar su representación de manera libre, mediante los diversos materiales propuestos por la docente, sus propios movimientos expresando sus ideas de manera creativa.

EVALUACION

Para MINEDU, desde este enfoque, la evaluación es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada estudiante, con el fin de contribuir oportunamente a mejorar su aprendizaje. Valorar el desempeño de los estudiantes al resolver situaciones o problemas que signifiquen retos genuinos para ellos y que les permitan poner en juego, integrar y combinar diversas capacidades.

Para evaluar será necesaria la técnica de observación. Para Kawulich (2005) Los métodos de observación son útiles a los investigadores en una variedad de formas. Proporcionan a los investigadores métodos para revisar expresiones no verbales de sentimientos, determinan quién interactúa con quién, permiten comprender cómo los participantes se comunican entre ellos, y verifican cuánto tiempo se está gastando en determinadas actividades, con esta técnica se realizó la recolección de datos de la variable Juego dramático y de las habilidades sociales. La evaluación de las actitudes es un proceso que requiere determinar previamente los comportamientos observables que evidenciarán una u otra actitud. Todos los docentes son responsables del desarrollo y evaluación de las actitudes. Para evaluar las actitudes utilizaremos la escala de estimación, que es la descripción del grado en que el educando domina el indicador, y puede ser de dos tipos: de frecuencia y de actitudes.

La evaluación que medirá el avance de los niños en este programa será a través del juego dramático al finalizar cada sesión de juego dramático, utilizando diversos materiales ya que sus representaciones variará según dimensiones quiero desarrollar ya sea habilidades sociales cognitivas, emocionales e instrumentales, se busca desarrollar teniendo como producciones dramáticas ya sea creaciones de diálogos, representación de cuentos y representaciones de sus experiencias cotidianas. Asimismo, utilizaremos el anecdotario como un instrumento de evaluación, se refiere a registrar un suceso poco habitual del alumno, que se presenta en todas las actitudes que poseen los estudiantes al desarrollar estas actividades.

Tal como nos menciona (Bonvecchio & Maggioni, 2006, pág. 76) Este instrumento consiste en una ficha en la que se identifica el alumno, se describe brevemente la situación observada, incidente crítico, el contexto y la interpretación provisora. También, emplearemos la ficha de observación donde se evidenciará si el trabajo dramático se está realizando de una manera óptima y si al mismo tiempo está mejorando las habilidades sociales en los niños al realizar las actividades del juego dramático.

V. CRONOGRAMA DE EJECUCION

SESIÓN	FECHA	SECTOR	N° DE SESIONES
Pre Test	09/05/17 11/05/17		3
TEMAS PROPUESTOS			
JUEGO COMO DISPOSITIVO GRUPAL			
✓ Nos convertimos	03/07/17	SECTOR DE DRAMATIZACION	14
✓ Adivina quién es	04/07/17		
✓ Somos espejos	05/07/17		
✓ Astronautas	06/07/17		
✓ Piratas en busca del tesoro	07/07/17		
✓ Súper héroes y villanos	10/07/17		
✓ Magos y brujas	11/07/17		
✓ Llevo a mi mascota a la veterinaria	12/07/17 13/07/17		
✓ Visitando en doctor	14/07/17		
✓ La escuelita	17/07/17		
✓ El restaurant	18/07/17		
✓ Trabajamos en el circo	19/07/17		
✓ Somos doctores	20/07/17		
✓ Somos bomberos	21/07/17		

<p>JUEGO EN PEQUEÑOS GRUPOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jugando con los títeres ✓ Presentando a mi títere favorito ✓ Jugando a la casita 	<p>24/07/17</p> <p>25/07/17</p> <p>26/07/17</p>		
<p>JUEGO DRAMATICO COMO JUEGO TEATRAL</p> <p>CUENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caperucita Roja ✓ Los tres chanchitos ✓ El patito feo ✓ Pinocho ✓ Blanca Nieves ✓ Cenicienta <p>CANCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Una gorda y gran sandia ✓ El perro Bobby ✓ Saltan los conejitos ✓ Tres chanchitos desobedientes. ✓ La papa Renata 	<p>26/06/17</p> <p>27/06/17</p> <p>28/06/17</p> <p>30/06/17</p> <p>03/07/17</p> <p>04/07/17</p> <p>05/07/17</p> <p>06/07/17</p> <p>07/07/17</p> <p>10/07/17</p> <p>11/07/17</p> <p>12/07/17</p> <p>13/07/17</p>	<p>AULA</p>	<p>19</p>

JUEGO CON MAQUETAS			
✓ Animales de la granja	21/07/17	MAQUETAS	10
Post Test	10/07/17 14/07/17	_____	3
TOTAL DE SESIONES			30

MATRIZ DE ARTICULACIÓN

DIMENSIONES	OBJETIVOS	INDICADORES	ESTRATEGIAS DEL AREA O METODOLOGIA	SESIONES	RECURSOS	EVALUACIÓN
Habilidades Cognitivas	Desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años a través del programa Juego dramático.	Identifica sus gustos y preferencias. Busca soluciones. Asume roles	Sectores - Dramatización -Teatrín -Hogar	1–20 Temas propuestos por todos los niños	Disfraces Juguetes Telas Mascaras Títeres	Representan su cuento o tema propuesto ante los demás.
Habilidades Sociales emocionales	Desarrollar las habilidades sociales emocionales en los niños de 5 años a través del programa Juego dramático.	Expresa sus emociones. Identifica sus emociones y de los demás		 21- 29 Cuentos 30- 34 Canciones dramatizadas 35- 39		Representan su cuento o tema propuesto ante los demás.

Habilidades Sociales Instrumentales	Desarrollar las habilidades sociales instrumentales en los niños de 5 años a través del programa Juego dramático.	Mantiene conversaciones. Crea diálogos. Realiza gestos		Historias dramatizadas 40- 43 Jugando en el sector casita 44- 50 Función de títeres 51-60 Jugando con maquetas		Representan su cuento o tema propuesto ante los demás.
---	---	--	--	---	--	--

SESIONES DEL PROGRAMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TÍTULO: Nos convertimos

ECF – ITEM 24

FECHA: 03 – 07 - 17

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Aprueba los movimientos de sus pares y los imita para lograr mayor dominio corporal	Realiza acción	Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo según las acciones de su personaje elegido	Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo.

TALLER	SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA METODOLOGICA O ESTRATEGIA
Taller de Dramatización	Inicio	Juego de Roles: La maestra invita a los niños a descubrir que hay dentro de una caja. Dejando explorar y manipular los materiales (Mascaras de animales).
	Desarrollo	La maestra invitará a los niños a imaginarse que son una cajita pequeña y deberán encogerse. Luego, la maestra dirá: se abre la caja.... Y salen las palomas. Y los niños realizaran movimientos que se les ocurran. Posteriormente, la maestra dirá se cierra la caja. Haciendo que los niños regresen a su posición inicial.
	Cierre	Relajación: Invitaremos los niños a acostarse en el piso y a través de una canción se relajaran.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

TÍTULO: Adivina quién es **ECF – ITEM 24**

FECHA: 04 – 07 - 17

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Aprecia los movimientos de sus pares y los imita para lograr mayor dominio corporal	Realiza acción	Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo según las acciones de su personaje elegido	Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo.

TALLER	SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA METODOLOGICA O ESTRATEGIA
Taller de Dramatización	Inicio	Juego de Roles: La maestra invita a los niños a cubrirse con telas y con la indicación de la maestra los niños de quitarán la tela realizando la acción designada.
	Desarrollo	Los niños de sentarán en forma de media luna, luego cada niño saldrá al frente y se cubrirá con una tela; e inventara un personaje para que los demás niños lo adivinen. Quien adivina, saldrá a realizar nuevamente la actividad.
	Cierre	Relajación: Invitaremos los niños a acostarse en el piso y a través de una canción se relajaran.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

TÍTULO: Somos espejos **ECF – ITEM 24**

FECHA: 05 – 07 - 17

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Aprueba los movimientos de sus pares y los imita para lograr mayor dominio corporal	Realiza acción	Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo según las acciones de su personaje elegido	Realiza movimientos espontáneos con su cuerpo.

TALLER	SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA METODOLOGICA O ESTRATEGIA
Taller de Dramatización	Inicio	Juego de Roles: La maestra invita a los niños a juntarse en parejas. Luego les mencionara que se uno de ellos se convertirá en el espejo del otro.
	Desarrollo	Los niños se colocan frente a su pareja, y la maestra dará la indicación para que el niño realice un movimiento y el otro niño imite lo realizado. Ambos niños realizarán la actividad
	Cierre	Relajación: Invitaremos los niños a acostarse en el piso y a través de una canción se relajaran.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

TÍTULO: Eligiendo los temas **ECF – ITEM 17**

FECHA: 06 – 07 - 17

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Incorpora como parte de su lenguaje expresivo la dramatización en su vida cotidiana como una forma de socialización	Juega con otros	Comunican su queja sin agresión	Comunica sus quejas ante los demás

TALLER	SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA METODOLOGICA O ESTRATEGIA
Taller de Dramatización	Inicio	La maestra invita a los niños a sentarse en forma de media luna, para que junto a ellos establezcan los temas a desarrollar el juego dramático
	Desarrollo	La maestra a través de imágenes, les ira preguntando a los niños sobre que cuento les gustaría dramatizar. Y la maestra anotara las ideas de los niños en un paleógrafo.
	Cierre	Relajación: Invitaremos los niños a acostarse en el piso y a través de una canción se relajaran.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

TÍTULO: El restaurant

ECF – ITEM 5

FECHA:

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Imita y representa situaciones, personajes, historias sencillas, reales y ficticias.	Asumir roles	Representa el rol en función al personaje elegido	Representa el rol en función al personaje elegido

MOMENTOS	ACCIONES		RECURSOS
PRIMERA FASE	Presentación del tema	La maestra da la bienvenida a los niños, los invita a sentarse en forma de media luna, realizar las normas durante la actividad y determinar la duración del juego. Luego les menciona que el propósito es crear diálogos con el tema “El restaurant” Y la maestra pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quiénes trabajan en un restaurant? - ¿han ido a algún restaurant? - 	Cajas Disfraces Juguetes mesas
	Distribución de roles	La docente muestra atuendos de los personajes y propone a los niños elegir su personaje: <ul style="list-style-type: none"> - mozos - cocineros - comensales 	
	Organización del ambiente	Los niños exploraran de manera libre los diferentes materiales que la maestra ha traído. Respondiendo a las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo podríamos organizar el salón? La maestra y los niños organizan el aula con los materiales del tema propuesto	
SEGUNDA FASE	Asumir roles	Los niños determinan que rol asumirán durante el juego con ayuda de la maestra. Y la maestra invita a los niños a tomar su puesto escénico de acuerdo a su personaje elegido.	
	Guion creado e Interpretación del juego y acción	Dejaremos que los niños durante el juego comiencen a conversar y dialogar creando su propio dialogo.	
TERCERA FASE	Cierre del juego Orden del material	Una vez concluido el tiempo, los niños guardan los materiales utilizados en la representación cantando la canción “A guardar a guardar”. Y se colocaran en forma de media luna para socializar.	
CUARTA FASE	Dialogar sobre lo jugado	Finalmente, la maestra y los niños se sentaran en forma circular para socializar lo que han realizado. A través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste? - ¿Qué te gusto de tu personaje? - ¿Sobre qué dialogaron? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

TÍTULO: Jugamos a los Bomberos **ECF – ITEM 5**

FECHA: **EDAD:** 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Imita y representa situaciones, personajes, historias sencillas reales y ficticias	Asume un rol	Representa el rol en función al personaje elegido	Representa el rol del bombero.

MOMENTOS		ACCIONES	RECURSOS
PRIMERA FASE	Presentación del tema	<p>La maestra da la bienvenida a los niños, los invita a sentarse en forma de media luna, realizar las normas durante la actividad y determinar la duración del juego. Luego les menciona que el propósito es crear diálogos con el tema “Los bomberos”.</p> <p>La maestra muestra a los niños objetos y materiales referentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Chicos ustedes les gustaría ser bomberos? - ¿Qué hacen los bomberos? 	Cajas Disfraces Juguetes mesas
	Distribución de roles	<p>La docente muestra atuendos de los personajes y propone a los niños elegir su personaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - bomberos - niños - Mamá e hija 	
	Organización del ambiente	<p>Los niños exploraran de manera libre los diferentes materiales que la maestra ha traído. Respondiendo a las siguientes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo podríamos organizar el salón? <p>La maestra y los niños organizan el aula con los materiales del tema propuesto</p>	
SEGUNDA FASE	Asumir roles	Los niños determinan que rol asumirán durante el juego con ayuda de la maestra. Y la maestra invita a los niños a tomar su puesto escénico de acuerdo a su personaje elegido.	
	Guion creado e Interpretación del juego y acción	Dejaremos que los niños durante el juego comiencen a conversar y dialogar creando su propio dialogo.	
TERCERA FASE	Cierre del juego Orden del material	Una vez concluido el tiempo, los niños guardan los materiales utilizados en la representación cantando la canción “A guardar a guardar”. Y se colocaran en forma de media luna para socializar.	

CUARTA FASE	Dialogar sobre lo jugado	<p>Finalmente, la maestra y los niños se sentaran en forma circular para socializar lo que han realizado. A través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste? - ¿Cómo te sentiste? - ¿Sobre qué dialogaron? 	
-------------	--------------------------	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

TÍTULO: Los piratas en busca del tesoro

ECF – ÍTEM 5

FECHA: 11-04-17

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Imita y representa situaciones, personajes, historias sencillas reales y ficticias	Asume un rol	Representa el rol en función al personaje elegido	Representa el rol del piratas

MOMENTOS		ACCIONES	RECURSOS
PRIMERA FASE	Presentación del tema	La maestra da la bienvenida a los niños, los invita a sentarse en forma de media luna, realizar las normas durante la actividad y determinar la duración del juego. Luego les menciona que el propósito es crear diálogos con el tema “Los piratas en busca del tesoro”. La maestra muestra a los niños objetos y materiales referentes <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hacen los piratas’ - ¿les gustaría ser piratas? 	Cajas Disfraces Juguetes mesas
	Distribución de roles	La docente muestra atuendos de los personajes y propone a los niños elegir su personaje. <ul style="list-style-type: none"> - Piratas - Buscadores 	
	Organización del ambiente	Los niños exploraran de manera libre los diferentes materiales que la maestra ha traído. Respondiendo a las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo podríamos organizar el salón? La maestra y los niños organizan el aula con los materiales del tema propuesto	
SEGUNDA FASE	Asumir roles	Los niños determinan que rol asumirán durante el juego con ayuda de la maestra. Y la maestra invita a los niños a tomar su puesto escénico de acuerdo a su personaje elegido.	
	Guion creado e Interpretación del juego y acción	Dejaremos que los niños durante el juego comiencen a conversar y dialogar creando su propio dialogo.	
TERCERA FASE	Cierre del juego Orden del material	Una vez concluido el tiempo, los niños guardan los materiales utilizados en la representación cantando la canción “A guardar a guardar”. Y se colocaran en forma de media luna para socializar.	
CUARTA FASE	Dialogar sobre lo jugado	Finalmente, la maestra y los niños se sentaran en forma circular para socializar lo que han realizado. A través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste? - ¿Qué te gusto de tu personaje? - ¿Sobre qué dialogaron? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

TÍTULO: Policías y ladrones

ECF – ITEM 25

FECHA: 10-04-17

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Incorpora como parte de su lenguaje expresivo la dramatización en su vida cotidiana como una forma de socialización	Jugar con otros	Crean diálogos con sus compañeros durante el juego dramático	Crean diálogos de los personajes propuestos

MOMENTOS		ACCIONES	RECURSOS
PRIMERA FASE	Presentación del tema	La maestra da la bienvenida a los niños, los invita a sentarse en forma de media luna, realizar las normas durante la actividad y determinar la duración del juego. Luego les menciona que el propósito es crear diálogos con el tema “Los policía y ladrones”. La maestra muestra a los niños objetos y materiales referentes <ul style="list-style-type: none"> - ¿chicos ustedes les gustaría ser policías o ladrones? - ¿Qué hacen los policías? 	Cajas Disfraces Juguetes mesas
	Distribución de roles	La docente muestra atuendos de los personajes y propone a los niños elegir su personaje <ul style="list-style-type: none"> - Policías - ladrones - señoras 	
	Organización del ambiente	Los niños exploraran de manera libre los diferentes materiales que la maestra ha traído. Respondiendo a las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo podríamos organizar el salón? La maestra y los niños organizan el aula con los materiales del tema propuesto	
SEGUNDA FASE	Asumir roles	Los niños determinan que rol asumirán durante el juego con ayuda de la maestra. Y la maestra invita a los niños a tomar su puesto escénico de acuerdo a su personaje elegido.	
	Guion creado e Interpretación del juego y acción	Dejaremos que los niños durante el juego comiencen a conversar y dialogar creando su propio dialogo.	
TERCERA FASE	Cierre del juego Orden del material	Una vez concluido el tiempo, los niños guardan los materiales utilizados en la representación cantando la canción “A guardar a guardar”. Y se colocaran en forma de media luna para socializar.	
CUARTA FASE	Dialogar sobre lo jugado	Finalmente, la maestra y los niños se sentaran en forma circular para socializar lo que han realizado. A través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste? - ¿Cómo te sentiste? - ¿Sobre qué dialogaron? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

TÍTULO: Súper Héroes y Villanos

ECF – ITEM 03

FECHA: 12-04-17

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Comunica sus emociones, sentimientos, preferencias e intereses y el de los demás.	Asumir un rol	Menciona lo que le agrada o desagrada de su personaje a representar	Dice lo que le gusta o no le gusta de su personaje a representar.

MOMENTOS		ACCIONES	RECURSOS
PRIMERA FASE	Presentación del tema	La maestra da la bienvenida a los niños, los invita a sentarse en forma de media luna, realizar las normas durante la actividad y determinar la duración del juego. Luego les menciona que el propósito es crear diálogos con el tema “Súper héroes y villanos” Y la maestra pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿chicos que súper héroe les gustaría ser? - ¿Qué hacen los súper héroes? - ¿les gustaría tener poderes? ¿Para qué? 	Cajas Disfraces Juguetes mesas
	Distribución de roles	La docente muestra atuendos de los personajes y propone a los niños elegir su personaje: <ul style="list-style-type: none"> - Hombre araña - Batman - Hulk - La mujer maravilla 	
	Organización del ambiente	Los niños exploraran de manera libre los diferentes materiales que la maestra ha traído. Respondiendo a las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo podríamos organizar el salón? La maestra y los niños organizan el aula con los materiales del tema propuesto	
SEGUNDA FASE	Asumir roles	Los niños determinan que rol asumirán durante el juego con ayuda de la maestra. Y la maestra invita a los niños a tomar su puesto escénico de acuerdo a su personaje elegido.	
	Guion creado e Interpretación del juego y acción	Dejaremos que los niños durante el juego comiencen a conversar y dialogar creando su propio dialogo.	
TERCERA FASE	Cierre del juego Orden del material	Una vez concluido el tiempo, los niños guardan los materiales utilizados en la representación cantando la canción “A guardar a guardar”. Y se colocaran en forma de media luna para socializar.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO: Los tres chanchitos

ECF – ITEM 02

FECHA:

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Imita y representa situaciones, personajes, historias sencillas reales y ficticias	Realizar acciones	Representa a su personaje favorito del cuento.	Representa a su personaje favorito del cuento Los tres chanchitos

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>La maestra invita a los niños a sentarse en forma de media luna para establecer las normas durante la actividad.</p> <p>Les menciona que el propósito es representar sus cuentos llamado “Los tres chanchitos”.</p> <p>La maestra les presenta el cuento “Los tres chanchitos” y comienza a narrar. Una vez terminada de contar el cuento, realiza unas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué parte del cuento les gusta más? - ¿les gustaría representar el fragmento del cuento que más les guste? - ¿Cuál sería? 	<p>Disfraces</p> <p>Mascaras</p>
DESARROLLO	<p>La maestra mostrara a los niños una caja mágica que contendrá accesorios, disfraces del cuento “Los tres chanchitos”</p> <p>Los niños por grupos escogerán el personaje que más le agrade e interpretaran la escena que eligieron realizando los gestos de los personajes al actuar.</p>	<p>Telas</p> <p>Disfraces</p>
CIERRE	<p>La maestra reúne en forma de asamblea con los niños y realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste? - ¿Qué te gusto y no te gusto del cuento? - ¿De qué personaje te disfrazaste? 	<p>Disfraces</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

TÍTULO: Pinocho

ECF – ITEM 01

FECHA:

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPUESTA	DIMENSIONES	INDICADOR	IDEA FUERZA
El juego dramático para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años.	Juego dramático como Juego teatral	Mantiene contacto visual cuando actúa.	Mira a los ojos cuando responde a las preguntas de la profesora.

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>La maestra invita a los niños a sentarse en forma de media luna para establecer las normas durante la actividad.</p> <p>Les menciona que el propósito es representar sus cuentos llamado “Pinocho”.</p> <p>La maestra les presenta el cuento “Pinocho” y comienza a narrar. Una vez terminada de contar el cuento, realiza unas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué parte del cuento les gusta más? - ¿les gustaría representar el fragmento del cuento que más les guste? - ¿Cuál sería? 	<p>Sobre</p> <p>Cuento Pinocho</p> <p>Disfraces</p> <p>Mascaras</p> <p>Canasta</p>
DESARROLLO	<p>La maestra mostrara a los niños una caja mágica que contendrá accesorios, disfraces del cuento “Pinocho”</p> <p>Los niños por grupos escogerán el personaje que más le agrade e interpretaran la escena que eligieron.</p>	<p>Telas</p> <p>Disfraces</p>
CIERRE	<p>La maestra reúne en forma de asamblea con los niños y realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste? - ¿Qué te gusto y no te gusto del cuento? - ¿De qué personaje te disfrazaste? 	<p>Disfraces</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 12

TÍTULO: El patito Feo

ECF – ITEM 12

FECHA:

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

CAPACIDAD	DIMENSIONES	ITEMS	IDEA FUERZA
Imita y representa situaciones, personajes, historias sencillas reales y ficticias	Asume un rol	Actúa de manera segura al representar a su personaje favorito del cuento.	Actúa de manera segura cuando representa a su personaje favorito

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>La maestra invita a los niños a sentarse en forma de media luna para establecer las normas durante la actividad.</p> <p>Les menciona que el propósito es representar sus cuentos llamado “Patito feo”.</p> <p>La maestra les presenta el cuento “Patito Feo” y comienza a narrar. Una vez terminada de contar el cuento, realiza unas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué parte del cuento les gusta más? - ¿les gustaría representar el fragmento del cuento que más les guste? - ¿Cuál sería? 	<p>Sobre</p> <p>Cuento del “Patito Feo”</p> <p>Disfraces</p> <p>Mascaras</p>
DESARROLLO	<p>La maestra mostrara a los niños una caja mágica que contendrá accesorios, disfraces del cuento “Patito Feo”</p> <p>Los niños por grupos escogerán el personaje que más le agrade e interpretaran la escena que eligieron.</p>	<p>Telas</p> <p>Disfraces</p>
CIERRE	<p>La maestra reúne en forma de asamblea con los niños y realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste? - ¿Qué te gusto y no te gusto del cuento? - ¿De qué personaje te disfrazaste? 	<p>Disfraces</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

TÍTULO: El perro Bobby

ECF – ITEM 01

FECHA:

EDAD: 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPUESTA	DIMENSIONES	INDICADOR	IDEA FUERZA
El juego dramático para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años.	Juego dramático como Juego teatral	Expresa sus emociones con gestos al actuar	Manifiesta las emociones a través de gestos según la canción indique.

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>La maestra invita a los niños a sentarse en forma de media luna para establecer las normas durante la actividad.</p> <p>Les menciona que el propósito es dramatizar la canción “El Perro Bobby”.</p> <p>La docente canta junto a los niños la canción</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gustaría representar la canción? 	
DESARROLLO	<p>La maestra mostrara a los niños una caja mágica que contendrá disfraces de los personajes de la canción. Y propone a los niños que por grupos escogerán el personaje que más le agrade e interpretaran la escena que eligieron.</p>	
CIERRE	<p>Por grupos dramatizan la canción. Y finalmente la maestra reúne en forma de asamblea con los niños y realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué gestos hacían los animalitos de la canción? - ¿Cómo te sentiste? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

TÍTULO: Una gran y gorda sandia **ECF – ITEM 01**

FECHA: **EDAD:** 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPUESTA	DIMENSIONES	INDICADOR	IDEA FUERZA
El juego dramático para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años.	Juego dramático como Juego teatral	Elige el personaje de su preferencia de la canción	Se disfraza del personaje que más le agrade de la canción

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>La maestra invita a los niños a sentarse en forma de media luna para establecer las normas durante la actividad.</p> <p>Les menciona que el propósito es dramatizar la canción “una gorda y gran sandia”.</p> <p>La docente canta junto a los niños la canción</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gustaría representar la canción? 	
DESARROLLO	<p>La maestra mostrara a los niños una caja mágica que contendrá disfraces de los personajes de la canción. Y propone a los niños que por grupos escogerán el personaje que más le agrade e interpretaran la escena que eligieron.</p>	
CIERRE	<p>Por grupos dramatizan la canción. Y finalmente la maestra reúne en forma de asamblea con los niños y realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste representar? - ¿Te gusto disfrazarte? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

TÍTULO: Saltan los Conejitos **ECF – ITEM 01**

FECHA: **EDAD:** 5 años.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPUESTA	DIMENSIONES	INDICADOR	IDEA FUERZA
El juego dramático para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años.	Juego dramático como Juego teatral	Elige el personaje de su preferencia de la canción	Se disfraza del personaje que más le agrade de la canción

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>La maestra invita a los niños a sentarse en forma de media luna para establecer las normas durante la actividad.</p> <p>Les menciona que el propósito es dramatizar la canción “una gorda y gran sandia”.</p> <p>La docente canta junto a los niños la canción</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gustaría representar la canción? 	
DESARROLLO	<p>La maestra mostrara a los niños una caja mágica que contendrá disfraces de los personajes de la canción. Y propone a los niños que por grupos escogerán el personaje que más le agrade e interpretaran la escena que eligieron.</p>	
CIERRE	<p>Por grupos dramatizan la canción. Y finalmente la maestra reúne en forma de asamblea con los niños y realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personaje elegiste representar? - ¿Te gusto disfrazarte? 	

EVIDENCIAS

